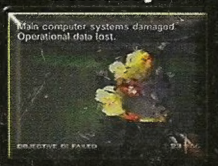


ANO III
Nº 23
R$ 2,90

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

PROGAMES

escala

DRAGON BALL FINAL BOUT

PLAYSTATION

SHOW DE GOLPES E TRUQUES

CONFIRA O RESULTADO DA PROMOÇÃO "VÁ AO WET'N WILD" BAHIA

GOLDENEYE 007
NINTENDO 64

JAMES BOND CHEGA ARRASANDO EM 64 BIT

COD: 76.140001
ANO III - Nº 23 - R$ 2,90
ISSN 1413-1471

BRASIL
FRANCHISING
EXPO 97.

APARECER
AQUI
JÁ É
UM GRANDE
NEGÓCIO.

BFE
BRASIL FRANCHISING EXPO 97

DE 29/10 A 01/11
NO RIOCENTRO-RJ

Se você está querendo abrir seu próprio negócio, ou apenas se informar melhor sobre as últimas novidades do mercado de franquias, você não pode perder uma das maiores feiras de Franchising da América Latina: a BFE'97 - Brasil Franchising Expo. São mais de 170 expositores, distribuídos em uma área de 7.000 m², no novo pavilhão de exposições do Riocentro.

É a sua oportunidade de entrar em contato com as principais marcas, os melhores franqueadores e os mais importantes empresários do setor. E você ainda poderá assistir a seminários e palestras que vão facilitar ainda mais a coleta de informações sobre os mais diversos mercados, auxiliando na escolha da sua franquia.

BFE'97 - Brasil Franchising Expo. O melhor negócio para quem quer se transformar em patrão.

PROMOÇÃO:

FAGGA EVENTOS

Rua Conde de Irajá, 260 - 1º andar
tel.: (021) 537-4338 / fax: (021) 537-7991
e-mail: bfe@fageventos.com.br

ABF
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE FRANCHISING
seccional RIO DE JANEIRO
E-mail: abfrj@ism.com.br

COMPANHIAS AÉREAS OFICIAIS:

NORDESTE Linhas Aéreas
VARIG
RIO-SUL Linhas Aéreas

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte e Diagramação
Walquiria Panicacci

Redator Chefe e Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Redatores
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Assinatura
☎ (011) 858-8867

Ilustração de capa
Hector Gomes
Colaboradores
Mário Câmara, Luciano Motta Filho, Ivani Battesini
Bureau - UNIGRAPH
Distribuição - DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

Ilust.: Alexandre J. da Silva

Faça a festa em Dragon Ball Final Bout, uma avalanche de golpes (pág. 25) e dicas quentíssimas na seção Pró-Dicas (pág. 18).

Confira as tabelas de profissões para Final Fantasy Tactics e muito mais (pág 28).

As novidades mais quentes do mundo dos games você confere na seção Game News (pág. 05).

Um show de combos de TKOF97 para você arrebentar nos arcades (pag. 59).

Super estratégia para você não ficar na mão em Gambare Goemon para Nintendo 64 (pág. 52).

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 56

PLAYSTATION
PUZZLE ARENA TOSHINDEN 24
DRAGON BALL FINAL BOUT 25
FINAL FANTASY TACTICS 28
FINAL FANTASY VII 34
LOST WORLD 35
COOL BOARDERS 2 36
WILD ARMS 37
METAL SLUG 56
LETHAL ENFORCERS 1 & 2 56
OGRE BATTLE 57
X'2 57
FANTASTIC FOUR 57
GHOST IN THE SHELL 58
PANZER BANDIT 58

SATURN
MORTAL KOMBAT TRILOGY 42
SHINING THE HOLY ARK 56

NINTENDO 64
GOLDENEYE 45
WONDER PROJECT J2 48
TETRISPHERE 50
GOEMON 52

ARCADE
THE KING OF FIGHTERS 97 59

EDITORIAL

FAÇA O SEU PEDIDO!

Nº 1 - REVISTA GAMERS + ROKO + HECTOR

Temos que reconhecer, os leitores têm sempre razão, e foi assim que depois de comparar algumas milhares de pesquisas (aquela encartada na edição 21 da revista Gamers), tiramos algumas conclusões...

Daqui a duas edições vocês irão saber o resultado completo da pesquisa (o resultado do sorteio você já confere na seção Espaço do Leitor desta edição), porém a sugestão mais presente na maioria da cartas era sempre em relação às nossas capas, todo mundo pedindo para que elas fossem feitas em 3D e com um visual mais chocante, foi então que resolvemos mais do que rapidamente mudar e trouxemos a dupla que mais entende de capas de revistas de games.

HECTOR E ROKO *vieram reforçar aquela que já é a melhor revista de games do mercado, com suas capas maravilhosas, sem dúvida nenhuma. E para chegar arrebentando, na seção Feras do Traço eles já oferecem um super prêmio aos futuros experts em ilustrações no Brasil.*

Quanto aos jogos, se você pensou que estava livre de Final Fantasy VII, se enganou. Até agora você só viu a versão japonesa do game - Final Fantasy VII americano foi lançado com várias novidades e a galera está curtindo de montão, confira a avaliação nesta edição e aguarde porque em breve vamos inovar com uma nova revista para arrasar o mercado de games, com a estratégia completa do começo ao fim e muito mais, feita pela equipe que mais entende de RPG (a concorrência que anda nos copiando que o diga).

Mas como nem só de Final vive nossa revista, depois de tantos jogos detonantes da edição passada, aqui estamos com novidades quentísssimas: o Nintendo 64 bota pra quebrar com Goldeneye, Wonder Project J2, Tetrisphere e Goemon; o Playstation traz Puzzle Arena Toshinden, Dragon Ball Final Bout e Cool Boarders 2, e o Saturn vem de Mortal Kombat Trilogy e Shining the Holy Ark.

Mas não é só isso, esta edição ainda tem mais Final Fantasy Tactics; a pedidos, a estratégia de Wild Arms e os combos de The King of Fighters 97; Lethal Enforcers, Metal Slug, Ghost in the Shell e mais.

Pedimos desculpas aos leitores por depois de tanto nos pedirem para aumentar o Espaço do Leitor, termos diminuído na edição passada por motivos de última hora, mas para compensar, trouxemos agora 6 páginas, respondendo perguntas e com as especificações dos consoles que há muito nos é pedido.

Cada vez mais próximo ao leitor mudamos o método de avaliação dos jogos, confira abaixo.

ERRAMOS

A dica para jogar com Chameleon saiu incompleta: para fazer o truque, depois de escolher o ninja você deve segurar ← se for jogador 1 ou → sendo jogador 2, mais X + Y + Z + B. Mais mancada em FFVII, nós demos a localização da melhor arma para 7 personagens, mas faltou a melhor arma para Red XIII e Cid. A arma de Red você ganha depois do ataque do Weapon Monster à Midgar no CD 2. Vá para Cosmo Canyon e Boogen Hagen entrega a Limited Moon para Red, morrendo em seguida. A arma para Cid você consegue em Rocket Town, depois da busca pelas Huge Materias, no CD 2 (significa que o foguete já foi destruído). Fale com o velho que está do lado de fora da casa, depois de falar com ele três vezes, você ganha a Venus Gospel para Cid.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	X.X	JOGABILIDADE	X.X
MÚSICA	X.X	DIFICULDADE	X.X
EF. SONOROS	X.X	ORIGINALIDADE	X.X
DIVERSÃO	X.X	CLAS. FINAL	X.X
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, que variam de 0.1 à 5.0, se uma delas chegar a 4.5 ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo. Confira a tabela de notas para as caracteríscas dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
2.3 - 2.9 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 4.0 ou mais de avaliação final.

GAME NEWS

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing

Rare/Nintendo

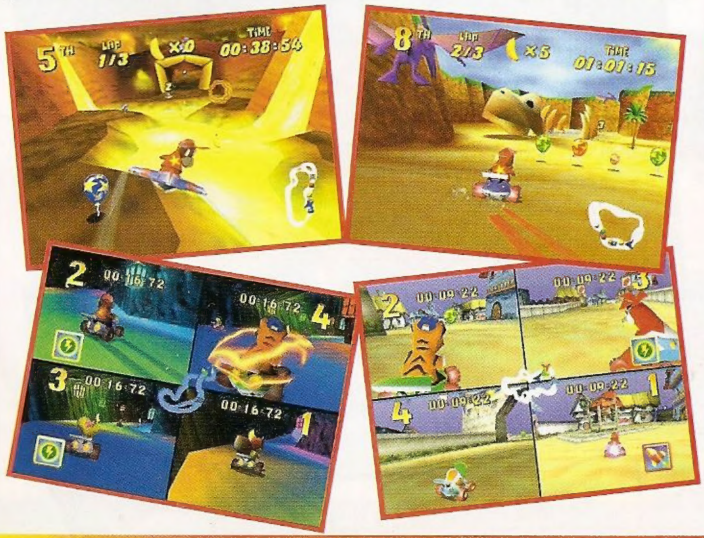
Corrida/Aventura - N/D

Previsto para 24 de novembro nos States

DIDDY KONG RACING

Se você curte Mario Kart 64 e não tem opções semelhantes no console, vai ficar surpreso com a novidade da Rare. Mas não pense que Diddy Kong Racing é apenas um clone de MK64 (MK de Mario Kart e não Mortal Kombat), o game difere e inova em vários aspectos. Pra começar, em MK64 você joga como em um game de corrida normal, em DKR, você interage nas pistas de um modo semelhante à Mario 64, ou seja, o game praticamente é uma aventura com plataformas em um ambiente 3D, com uma grande liberdade de movimentação. Isso possibilita que você vasculhe muito bem cada fase, encontrando atalhos, itens para atacar os inimigos (ou se defender deles) e até personagens ou veículos secretos. Outra novidade fica por conta dos tipos de veículos, você começa com um cart comum, mas ao avançar no game, pode ganhar um hovercraft e até um aviãozinho. Cada veículo tem

suas próprias características e habilidades, o hovercraft, por exemplo, é o melhor para cruzar terrenos molhados e o avião permite maior liberdade de movimentação. Além do próprio Diddy, outras celebridades da Rare também estarão presentes, como o urso Banjo e o esquilo Conker (dois astros dos próximos games da Rare para Nintendo 64), o kremlim Krash e outros inéditos como o texugo Bumper, a ratinha Pipsy e a tartaruga Tip Tup, talvez até o velho rabugento Cranky faça a sua aparição no game (como de costume). Como não podia deixar de ser, o game também tem os seus power-ups. Você pode colher bananas pelo caminho, isso deixa seu veículo mais rápido. Outro tipo de power-up são os balões, são cinco tipos deles: turbo, magnético, escudo, óleo e míssil. Mas não pára por aí, quando você pega 3 balões do mesmo tipo, o balão azul de turbo, por exemplo, a velocidade turbo do seu veículo é melhorada. Pegando três balões de uma só vez, o seu power-up melhora ou até muda, mísseis podem virar mísseis teleguiados, óleo vira bomba e assim por diante. Isso traz mais competição e muito mais diversão. O game será compatível com o Memory Pack (para salvar os seus recordes) e também com o Rumble Pack.



PLAYSTATION

Parasite Eve

Squaresoft

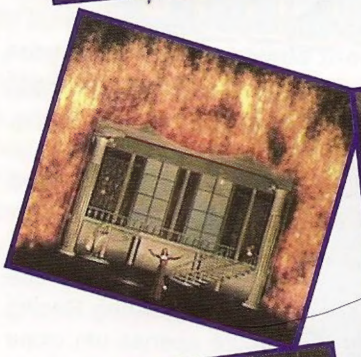
RPG - N/D

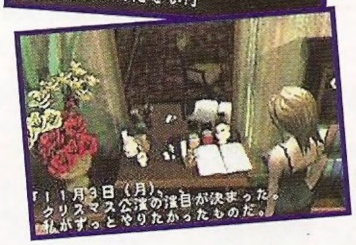
Previsto para dezembro no Japão

A Square acaba de liberar mais informações e imagens de Parasite Eve, o seu maior projeto para Playstation desde Final Fantasy VII. O game se passa em Nova Iorque na véspera de Natal. Aya e seu namorado saem para assistir à uma ópera na Carnegie Hall. Aya pressente que algo está para acontecer e fica preocupada, mas seu namorado insiste e os dois vão. No palco, uma atriz de ópera chamada Melissa Pearce (guarde bem este nome) tem sua grande chance de fazer o papel principal como uma bruxa em uma peça que se passa na Europa medieval. Melissa é muito doente, sempre dependente de drogas para manter seu corpo intacto. Mas devido à sua nova prescrição médica de um mês atrás, a cor dos olhos de Melissa mudou de castanha para verde e ela foi possuída por outra personalidade que chama a ela mesma de Eve. A peça tem andamento e, quando Melissa é condenada à morte nas chamas, são os outros atores que queimam em combustão súbita. As chamas se espalham e atingem também os espectadores, Aya e seu namorado são uns dos poucos que não foram atingidos. Aya corre para o palco para prender Melissa que agora é Eve. Então você assume o comando e deve seguir Eve pela Carnegie Hall. As duas barras na parte de baixo da tela foram reveladas. A barra vermelha é o já conhecido HP, a barra azul é a "Barra de Mitocondria", mas seu funcionamento ainda não foi explicado, sabe-se que quando a barra enche completamente, Aya é possuída por Eve, é bom manter a barra em um nível baixo. A munição será limitada, você terá que encontrar locais específicos para recarregar sua arma. Se você quiser saber mais detalhes sobre este game alucinante, confira na edição 20.

Um dos atores em chamas na Carnegie Hall, durante a ópera.

A personagem principal do game, Aya Brea. Sensualíssima.





Melissa Pearce pode ser uma das vilãs mais marcantes da Square, fazendo um bom par com Sephiroth.

SATURN

Burning Rangers

Sega

Aventura - CD

Previsto para março de 98 no Japão

Yuji Naka e sua equipe, os criadores de Sonic e do revolucionário Nights, têm mais uma ótima novidade para o Sega Saturn. Burning Rangers é mais um jogo que promete detonar. Você assume o papel de um dos cinco Burning Rangers, um esquadrão de elite especializado em resgates, e deve encarar missões explosivas, procurando e resgatando sobreviventes e combatendo o fogo fora de controle. BR traz um mundo totalmente poligonal e livremente explorável, com texturas em tempo real extremamente detalhadas, e outros efeitos como transparência perfeita, luz ambiente realista e outros. A capacidade do console será explorada ao máximo, com efeitos jamais vistos e com uma qualidade de fazer inveja até ao Playstation. Você terá grande liberdade de movimentação e poderá correr, pular e voar em 360º de movimento. Há dois tipos de pulo, aquele que você controla e uma espécie de auto-pulo, que ajuda você a transpor obstáculos. Um novo sistema chamado "Random Generation" (geração aleatória) foi incorporado ao game, este sistema faz com que, a cada vez que você iniciar uma nova partida, a localização de itens, inimigos, sobreviventes e outros objetos mudem de localização, fazendo com que cada partida seja inédita. Outra novidade é o sistema "Voice Navigation" (navegação por voz), que dá pistas faladas para ajudar você a encontrar e resgatar os sobreviventes.

PLAYSTATION

Soukaigi

Squaresoft

Adventure/Ação - N/D

Previsto para dezembro no Japão

O mesmo time que produziu Bushido Blade traz agora Soukaigi, mais um game da Square para Playstation. Você escolhe entre 16 personagens em um imenso mundo 3D, com uma esquema parecido com o de Tomb Raider e sistema de batalhas com encontros no estilo Final Fantasy VII. A jogabilidade promete ser simples, rápida e fácil. Ao entrar em uma batalha, cada personagem tem seus próprios ataques comuns, mágicos e especiais, e também um hyper move, que permite mover rapidamente de um local para o outro. A história se passa no Japão, 1998. O Monte Fuji entra em erupção, separando a vasta montanha em duas partes. Várias erupções se seguem, causando enormes calamidades. A quantidade de energia liberada das várias erupções produz uma enorme bola de fogo com raio de 50 quilômetros aproximadamente. A bola de fogo acerta o Japão, transformando tudo o que toca em cinzas e matando cerca de 1/3 da população do país. Então, estranhamente, os restos dos mortos onde a bola de fogo caiu foram sugados para o centro da cratera, formando uma torre de fogo negro. Enquanto isso, criaturas monstruosas começam a aparecer por todo o Japão. E é aí que o game começa, você deve acabar com os monstros e descobrir o que está causando toda esta confusão.

AUTHENTIC IMPORTS®

Vendas parceladas

Entregas rápidas
Despachamos para todo o Brasil

FACILIDADES NAS COMPRAS
SEM BUROCRACIA

CONSULTE NOSSOS LANÇAMENTOS SEMANAIS

"PARTICIPE"

Compras feitas no mês de outubro concorrerão a 1 aparelho Nintendo 64

Rua Gonçalves Dias, 280 - S.B.C.
São Paulo - CEP 09715-160
Telefax: (011) 756-0336
Tel.: (011) 756-0171

PLAYSTATION

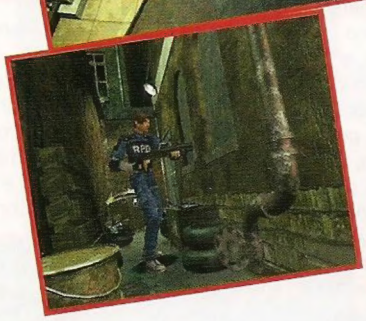
Resident Evil 2

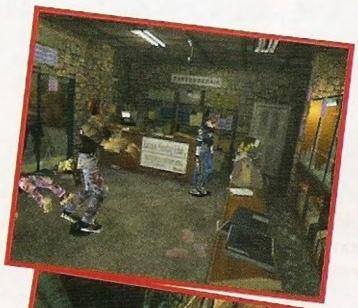
Capcom

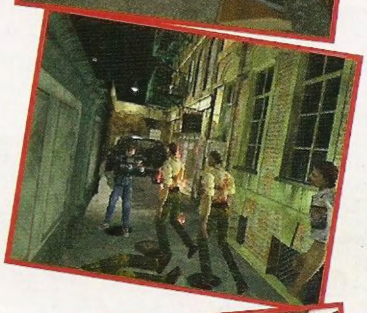
Adventure - 2 CDs

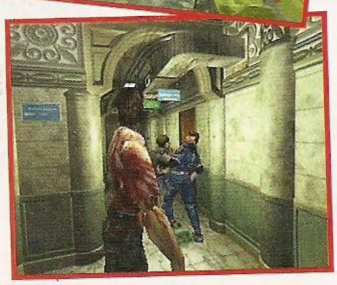
Previsto para janeiro de 98 no Japão

Depois de um tempo sumido, Resident Evil 2 novamente dá as caras nas páginas da Gamers. E desta vez com muitas novidades. Pra quem ainda não sabe, o game já foi adiado algumas vezes e passou de 1 para 2 CDs. Por esse motivo, RE2 ficou marcado para janeiro do próximo ano no Japão e março nos States. Com este CD extra, a Capcom pretende fazer muitas melhorias para o game. Uma delas é que o game será bem mais longo, com muitas localidades e cenários. A variedade de inimigos também será bem maior, e eles atacarão em massa desta vez, você chega a enfrentar até uns 5 ou 6 de uma só vez, sem câmera-lenta ou pau de sprite. Para isso, a Capcom teve que reduzir o número de polígonos utilizados para cada personagem, mas a diferença não é grande, ainda mais se for levado em consideração o fato de que as texturas estão muito mais detalhadas e a movimentação é perfeita. Cada zumbi tem suas próprias características, há alguns gordos, outros magrinhos, alguns mais altos e cada um tem sua própria textura, ou seja, roupas diferentes, os zumbis policiais continuam com seus uniformes enquanto os civis ficam com as roupas que eles vestiam ao serem atacados. Cada zumbi se move com uma certa velocidade, enquanto alguns vêm caminhando em sua direção, outros podem vir correndo e surpreender. Só que para detonar esta horda de zumbis, você conta com um arsenal considerável, haverá novas armas e a munição não será escassa como no primeiro, você poderá descer a bala nos inimigos sem economia nenhuma. Agora a interação com os elementos do cenário será maior, você poderá, por exemplo, fechar uma porta e prender alguns zumbis, evitando assim, o risco de perder energia e gastar munição. Isso adiciona muito ao fator estratégia, pois você terá que pensar muito para pegar atalhos, evitar inimigos ou até matá-los, usando os objetos do cenário. Além disso, cada arma tem um efeito diferente sobre os zumbis, ou



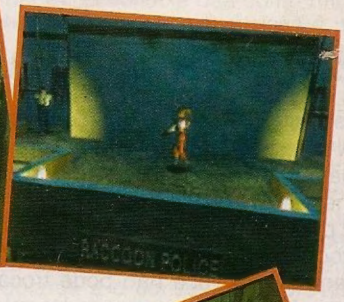






seja, um tiro com a Shotgun bem dado na barriga do zumbi vai parti-lo ao meio, e a metade de cima vai continuar rastejando para pegar você. Um tiro de Beretta vai, no máximo, fazer um buraco no zumbi e um lança-chamas vai fazer o inimigo pegar fogo. Quando seu personagem morrer, você poderá ver os zumbis dilacerando ele. As roupas poderão ser trocadas durante o jogo e não é mais nenhum segredo como no game original, isso porque o sangue dos inimigos espirra e você pode estar "vestindo um zumbi", e como o sangue dos zumbis pode contaminar, você deve encontrar outra roupa. A roupa também influi no Status de seu personagem e também na quantidade de itens que ele pode carregar, ou seja, dependendo da sua roupa, você poderá carregar mais armas, munição, chaves e outros itens. A animação de seu personagem depende de seu Status atual, se a perna estiver ferida, por exemplo, ele andará ou correrá mancando, algo parecido com o sistema usado em Bushido Blade.

Uma novidade também baseada em outro game poligonal, é que o seu personagem realmente olha para os inimigos enquanto passa por eles, assim como os personagens se olham em Tekken 2. Você opta por jogar com Leon Scott Kennedy, guarda do Departamento de Polícia de Racoon, ou com Elza Walker, universitária e corredora de moto. Mas ainda não foram divulgados detalhes sobre a aventura de cada um, ou se eles se encontram durante o game. Correm boatos de que você poderá encontrar os personagens do 1º game em um hospital nos arredores da cidade e que eles podem até ter um papel essencial na história. O game se passa em Racoon City e você poderá explorar os diferentes locais da cidade, como os esgotos, ruas, becos, prédios, casas e até sobre os tetos das residências, a área explorável do game foi aumentada em 50% comparada ao game anterior. Além de melhorar o visual geral dos cenários, com uma melhor resolução e mais detalhes (um nível de detalhes jamais visto desde FFVII), a Capcom ainda adicionou efeitos especiais, como explosões e chamas, isso significa que os cenários serão mais animados e não estáticos como no primeiro game. Se você não suporta ter que esperar até janeiro para pôr as mãos nesta maravilha, dê uma conferida em Resident Evil Director's Cut que já está disponível e vem com um CD demo jogável de Resident Evil 2.



RAPIDINHAS

SEM CONFUSÕES

Pouco tempo depois do lançamento de Vampire Savior, a Capcom resolve lançar mais versões de Darkstalkers. Os mais desavisados podem pensar que é o mesmo game, mas fique esperto: são dois games diferentes. O primeiro é um upgrade do game mais recente, Vampire Savior 2: the Lord of Vampires, e traz de volta 3 personagens que haviam sido retirados: Pyron, Phobos (Huitzil na versão americana) e Donovan, mas outros 3 personagens deixam o game: Sasquatch, Aulbath (Rikuo) e Gallon (J. Talbain). No mais, os personagens apenas estão mais equilibrados. O outro game é Vampire Hunter 2: Darkstalker's Revenge, que é um upgrade da 2ª versão do game. O jogo possui todos os personagens que já existiam e o sistema usado é o mesmo de Vampire Savior, com a nova barra de energia e o Dark Force. Ambos serão lançados para arcade em breve.

VAMPIRE SAVIOR 2

VAMPIRE HUNTER 2

GAROTAS TROCAM TAPAS EM NOVO GAME DA CAPCOM

A softhouse criadora de Street Fighter está produzindo mais um game de luta poligonal. Em Private Justice Academy, você escolhe entre 12 colegiais (4 garotas de 3 diferentes escolas) e mais 2 professoras. O esquema de jogo é parecido com o de XMVsSF, você escolhe 2 personagens para formar uma dupla, mas aparentemente você não pode trocar de personagem durante um round, só quando um round termina. O game também conta com Air Combos no estilo de XMVsSF. Ainda não há previsão de lançamento.

ROBÔS DA SQUARE NO PLAYSTATION

Mais um que se junta à avalanche de lançamentos da Square. Xenogears tem um sistema de batalhas semelhante ao de Chrono Trigger, mas com cenários poligonais e personagens 2D. Ainda não há previsão de lançamento. Curiosidade: em FFVII, se você falar com Cloud umas quatro ou cinco vezes quando ele está na cadeira de rodas em Mideel, ele começa a gemer algo sobre Xenogears, uma piadinha dos produtores do game.

CAPCOM E NINTENDO

Diariamente, vários leitores nos mandam cartas perguntando quando a Capcom vai produzir games para Nintendo 64. Acabou a agonia, finalmente a Capcom decidiu criar games para N64, e não é boato, é notícia oficial, confirmadíssima. Atualmente, a empresa está desenvolvendo vários games para N64/64DD, mas apenas 6 foram confirmados. O primeiro é alguma versão de Street Fighter, mas ainda não se sabe qual das versões. O segundo é uma versão de Darkstalkers (provavelmente Vampire Savior). Também foi confirmado Megaman 64, o robozinho azul em 64 bits. Outro dos games é uma versão de Ghouls and Ghosts, o antigo game de grande sucesso. E o último game confirmado é um jogo de Puzzle baseado em Tetris (não é Super Puzzle Fighter) ainda sem nome. O presidente da Capcom falou ainda sobre uma versão de Resident Evil para Nintendo 64, mas totalmente nova. O game ainda está em fase de idealização, os caras estão pretendendo fazer uma versão Ninja do game, com uma ambientação oriental, magias, espadas e outras técnicas ninjas. Se você possui um Nintendo 64, pode abrir "aquele" sorriso de orelha a orelha.

SHINING FORCE FINALMENTE EM 32 BITS

Após 4 anos de espera desde o último Shining Force, a Sega finalmente resolve lançar o terceiro game da série para o seu console de 32 bits. A demora, explica a Sega, deveu-se ao fato de que as capacidades 3D do Saturn ainda não eram satisfatórias, e hoje eles conseguiram resolver este problema. Uma grande surpresa é que não é apenas 1 game, mas sim 3 Shining Forces no período de 1 ano. A Sega pretende lançar Shining Force 3: Scenario 1 em dezembro deste ano e os Scenarios 2 e 3 ao longo do próximo ano. Cada cenário é uma história totalmente nova dentro de um mesmo ambiente. A história muda, mas o mundo e seus problemas são contínuos. As ações de um personagem em um cenário serão lembradas no próximo cenário, ou seja, se o seu personagem comete um crime ou um ato de heroismo, as pessoas contarão histórias sobre estas ações no próximo cenário. A Sega está tomando o cuidado de fazer o game perfeito, nos mínimos detalhes. Os fãs da série vão babar.

ROCKMAN POLIGONAL

O mascote azul da Capcom também entra na nova era dos games: a era poligonal. Rockman Neo para Playstation é uma mistura de Tomb Raider com Mario 64, você explora um mundo 3D com uma certa liberdade de movimentação. Ainda não se sabe se o esquema de jogo tradicional de Rockman permanecerá nesta nova versão. Não há data de lançamento prevista.

GAMES DA CAPCOM NO SATURN

A softhouse já liberou as primeiras imagens da versão Saturn de Vampire Savior e X-Men Vs. Street Fighter. Ambos utilizam o novo cartucho de RAM e prometem ter animação fantástica com um load time curto. O lançamento está previsto para o final deste ano no Japão.

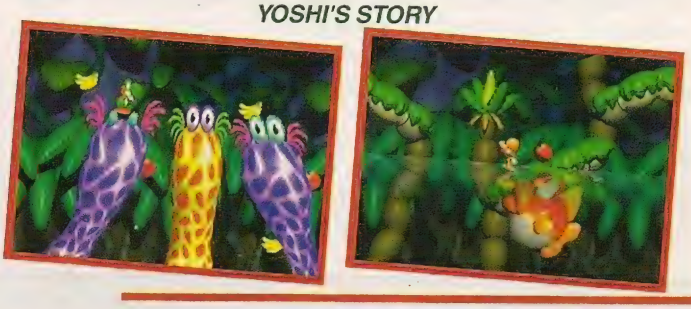
VAMPIRE SAVIOR

X-MEN VS. STREET FIGHTER

MAIS N64

A Nintendo liberou novas imagens de F-Zero 64 e Yoshi's Story para o Nintendo 64. Yoshi's Story está previsto para final deste ano e F-Zero ficou marcado para início de 98, ambos estarão presentes na Shoshinkai '98, a feira dos games que vai ocorrer em novembro no Japão. Confira mais imagens e detalhes sobre estes dois games arrasadores na próxima edição.

YOSHI'S STORY



F-ZERO 64

Microsoft
SEGA
Dural Leaks Reach Critical Mass

O CONSOLE DO MILÊNIO

Você já deve ter ouvido falar do Black Belt, um projeto de um novo console. Pois agora o projeto tomou um rumo novo. A Sega fechou um contrato com a gigante Microsoft para produzir um console de 128 bit, isso mesmo, 128 bit, uma potência jamais alcançada por nenhum hardware. Então o projeto Black Belt mudou de nome, foi batizado de Dural, o mesmo nome do chefão de Virtua Fighter. A máquina está sendo produzida pela Sega em conjunto com a Microsoft, a NEC, a Hitachi e a Yamaha. A empresa de Bill Gates entra com o sistema operacional do console, que será baseado no Windows CE, usado em Note Books, com um sistema operacional simples de ser usado, os jogos serão produzidos em maior número e com mais rapidez (só para servir de exemplo, o Playstation tem o sistema operacional mais fácil e o Nintendo 64 tem o sistema operacional mais complexo de todos os consoles, compare o número de jogos para cada um destes consoles). A Hitachi está desenvolvendo a CPU do console, a placa SH4 de 128 bit, o coração do aparelho. A NEC produz o chip gráfico Power VR que gera até 1,5 milhão de polígonos por segundo com efeitos como mip-mapping, filtração de textura, neblina, luz e sombra, o chip é capaz de criar gráficos jamais imaginados. A Yamaha entra com o chip de som ARM7, um chip pequenino capaz de gerar até 64 vozes simultâneas (imagine a trilha sonora de Daytona com um coral de verdade). O console usa como mídia o CD-ROM e não o DVD-ROM como era esperado, mas é um drive Yamaha com velocidade 12X (só para se ter uma idéia, o Playstation e o Saturn têm drives de velocidade 2X). O console poderá rodar os CDs de dupla densidade, com a capacidade de 1 Giga, exclusivos do console, ou CDs comuns. O Dural terá entrada para 4 joysticks assim como o Nintendo 64, os controles terão entrada para Memory Cards e também visores de cristal líquido com informações sobre o jogo. Há a possibilidade de o console vir com um modem embutido. Um teclado e um mouse estão em desenvolvimento, o que indica que o Dural não será um aparelho só para games. O preço estimado no lançamento gira em torno de 200 e 300 dólares e o console está previsto para final de 98 ou começo de 99. Confira as especificações técnicas do "bicho".

CPU: Hitachi SH4 de 200 MHz
CHIP GRÁFICO: Power VR2
CHIP DE SOM: Yamaha ARM7
RAM PRINCIPAL: 8 Mega
RAM DE VÍDEO: 8 Mega
RAM DE SOM: 2 Mega
CACHES: 8 k para instruções / 16 k para informações
MODEM: cartão de Modem específico para o Dural
SAÍDA: VGA e por RF com 640X240 anti-aliased
CD ROM: 12X, suporta CDs exclusivos de 1 Giga

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

Estou enviando meu record de Donkey Kong Country 3 que foi com, 105% em 2:05 minutos.

Douglas Diniz Lopes Silva
Pontal - SP

Estou mandando esta carta para mostrar o meu record em Donkey Kong Country 3, de 1:58 minutos com 104%.

Bernardo B. Bocanegra
Prudentópolis - PR

Antiguinho

Oi pessoal, tudo jóia! Na edição número 6 da Gamers eu li que o jogo International Superstar Soccer Deluxe do Super NES pode ser jogado de 1 à 4 players. Gostaria de saber como isso é possível (já que o SNES só tem entrada para dois controles). Terei que comprar algum aparelho especial? Como eu instalo?

André Isola Coutinho
Bebedouro - SP

Existe um aparelho chamado Multi Tap, para Super NES, que é instalado na própria entrada de controle do console e que possui mais quatro entradas extras. Obrigado pela carta.

ADIVINHÃO...

Olá! Por que vocês aí da Gamers não fazem matérias sobre jogos japoneses do Nintendo 64 para facilitar a nossa vida? E por que vocês não aumentam o Espaço do Leitor?
É só espero que minha carta seja publicada, obrigado.

Milton Lesas Lima Melo
Rio de Janeiro - RJ

Até parece que você andou espionando a redação Milton, o Espaço do Leitor aumentou e confira as matérias de Wonder Project J2 e Gambare Goemon nesta edição. Valeu pela carta e até mais!

Mais e mais

Mês a mês ganhamos novos leitores que não sabem ainda como fazer a assinatura da revista Gamers e nem como comprar números atrasados, os telefones são: Assinatura - 858 8867, números atrasados - 266 3166.

FORA DO AR

GAME SHARK - PLAYSTATION

Na edição passada você acompanhou os passos para usar o Game Shark do Saturn, fique agora com as seqüências para Playstation.

1- Conecte o Game Shark em seu Playstation com a chave lateral posicionada para cima, coloque o CD e ligue o aparelho em seguida;

2- Quando aparecer o primeiro menu do Game Shark, selecione a opção "Select Enhancements" com o botão ○.

3- No menu seguinte, escolha a opção "New Game"com o botão ○;

4- A seguir digite o nome do jogo (botão ○ seleciona a letra, □ apaga uma letra, ▲ apaga tudo), aperte o botão X quando acabar de digitar o nome do game.

5- Se houver o Master Code, aperte ↓, aperte o botão ○ e digite-o, aperte ○ quando terminar de digitar o Master Code.

6- Após digitar o nome do jogo (e o Master Code se necessário), aperte o botão X e selecione a opção "Save" com o botão ○.

7- No próximo menu, selecione a opção "New Code" com o botão □.

8- Aperte ↑ e selecione "New Code Description" com o botão ○.

9- Digite a descrição do código assim como fez com o nome do jogo.

10- Após digitar a descrição do código, aperte ↓ e o botão ○ para começar a digitar o código (botão ○ seleciona a letra, R1 ou R2 avança um espaço, L1 ou L2 volta um espaço; aperte o botão X quando terminar de digitar o código).

11- Se o código ocupar mais que uma linha, repita a operação 10 até digitar todas as linhas.

12- Após digitar o código, aperte o botão X e selecione a opção "Save" com o botão ○.

13- Se você quiser digitar outros códigos para este mesmo jogo, repita os procedimentos de 6 a 11.

14- Aperte o botão ○ para ativar ou desativar os códigos desejados e aperte Start.

15- Agora selecione a opção "Start Game With Enhancements" com o botão ○ e espere o jogo começar.

Obs.: Se o game tiver Master Code, você deve digitá-lo ou os códigos não funcionarão.

BRONCA

E aí pessoal, tudo em riba? Gostaria de fazer algumas críticas à Gamers. Aí vão elas:
1: Queria que vocês falassem mais do Sega Saturn. Pôxa, as pessoas que possuem o console abrem a revista e só vêem Playstation! Dá um tempo né!
2: Eu sei que foi um sacrifício para vocês colocarem 64 páginas, mas ainda é pouco. Coloquem umas cem, pelo menos.
Agora eu tenho umas perguntas:
1: Há possibilidade de sair uma continuação de Nights para Sega Saturn?
2: Vão sair outras versões de Resident Evil para Sega Saturn?
3: Saiu ou vai sair o game "Megaman Power Battle" para Sega Saturn?
4: E por último, na Gamers número 21, vocês disseram que haveriam dois Tyrants no laboratório final do game (e não tem). Fora isso, a revista continua demais. Valeu!

Reynaldo Neves
Macaé - RJ

Isso se deve ao fato de que o volume de jogos lançados para PlayStation é maior que no Saturn, mas sempre que aparece um game de Saturn, nós avaliamos. Quanto às páginas, infelizmente não irão aumentar tão cedo. Aí vão suas respostas: Saiu um CD demo do game nas edições de janeiro das revistas Americanas Ultra Game Players e Next Generation, chamado Christmas Nights, confira mais detalhes na seção Game News da Gamers 14, mas nada de Nights 2 ainda. Por enquanto não tem nada confimado a respeito de alguma versão extra de Bio Hazard (Resident Evil). Também não temos informações sobre Megaman Battle Chase para Sega Saturn. E para terminar, você só enfrenta dois Tyrants se jogar com Chris, ou seja, se você terminar o game com a Jill, só enfrentará um Tyrant. Obrigado pela carta e continue lendo a Gamers.

TRADUÇÕES...

E ai galera nota 10! Tô com umas dúvidas sobre RPGs.
-Pelo que li na Gamers número 20, FFVII sairá nos States dia 7 de Setembro, Qual a previsão para o mercado brasileiro? É verdade que na versão pirata só roda o primeiro CD?
-FF Tactics também será traduzido para o inglês? E também Samurai Spirits RPG, é possivel?

Bruno M. Campos
Vitoria - ES

Foi dito na Gamers nº 20 que a versão americana de Final Fantasy VII seria lançada dia 7 de Setembro mas houve um adiantamento, o lançamento ocorreu no dia 3 de Setembro e já está disponível no mercado brasileiro (via importadoras). Haverá versões americanas de FF Tactics e Samurai Spirits RPG, mas não se sabe quando. Quanto aos CDs piratas não recomendamos, e depende muito de cada CD pois existem piratarias mal feitas e existem piratarias de qualidade um pouco superior às mal feitas, ou seja, no fundo não compensa comprar um CD por ser mais barato e não conseguir fazer uma dica ou ver o final.

MAIS DÚVIDAS

Tenho algumas dúvidas sobre Nintendo 64:
É verdade que vai sair Street Fighter vs. X-Men, Street Fighter EX, Mortal Kombat 4, Duke Nukem 3D, Mother 3 e quando será lançado o Disk Drive para o N64 e quanto vai custar. É só isso pessoal, tchau.

João Paulo da Silva Passos
Bagé - R.S

Boas perguntas João, todos estes jogos têm a chance de sair para o console da Nintendo, mas confirmado mesmo só Duke Nukem 3D, Mortal Kombat 4 e Mother 3d. Confira na próxima Gamers a lista de jogos que já foram lançados para o Nintendo 64 e os que estão por vir nos próximos meses. Quanto ao DD não temos a data certa mas temos informações que sera lançado em Março de 98, o valor ainda não foi definido.

RPG

Olá pessoal da Gamers meu nome é Josué e preciso que vocês me quebrem um galho e me respodam:
_Como faço para elevar meus personagens à terceira classe de força no Secret of Mana 2 (Seiken Densetsu 3)? Me disseram que eu devo oferecer um item durante o Ritual, mas que item é esse?
_A Square vai lançar alguma versão de Secret of Mana para PS?

Josué S.
São Paulo - SP

Logo depois de conseguir o Flamie Drum (o tamborzinho do dragão branco), com um level 38 ou maior,você deve ir até a Terra de Mana (através do portal) e encontrar uma estátua de Save cinza em um altar.Verifique-a e a fada dirá que ela é a única que pode elevar seu poder novamente. Para tanto,é necessário o uso de um item específico para cada classe (livros para Angela, dados para Hawkeye, etc), conseguidos ao se plantar uma semente com três interrogações (??? e algo em japonês) em qualquer Inn.Elas são encontradas em maior quantidade numa ilha do extremo sudoeste (deixe para matar os dinossaurozinhos por último, eles normalmente deixam um baú com as sementes).
E quanto à Secret of Mana para PS, não temos nenhuma informação, mas há boatos de que Seiken Densetsu 4 seja o próximo game anunciado pela Square.

LEGALIZE!

Oi pessoal da Gamers!Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês esclarecessem.
_Os jogos Marvel Super Heroes e X-Men já saíram para o Playstation?
_Há alguma possibilidade da Sony trazer o Playstation para o Brasil, legalizando-o?
Obrigado pela atenção.

Lécio Nunes de Almeida
São Gonçalo - RJ

É issom aí Lécio, Marvel Super Heroes jà saiu para o console da Sony mas X-Men foi definitivamente cancelado. Já com respeito à Sony, há uma vaga possibilidade.

FORA DO AR ESPECIAL

Vira e mexe chegam cartas com perguntas do tipo "Qual é melhor: o Playstation ou o Saturn?" ou "Qual o video game que gera mais polígonos?". Para não deixar ninguém na mão, vamos publicar agora as especificações técnicas dos consoles que mais geram dúvidas atualmente. Mas não se esqueça que o que realmente importa não é a capacidade do console, mas sim os jogos que já estão disponíveis para ele. Qual o tipo de jogo que você mais gosta? Avalie qual o console que possui mais jogos de sua preferência e só então faça a escolha certa.

Nintendo 64

Especificações Técnicas:

Processadores:
CPU 64-bit MIPS (Milhões de Instruções Por Segundo) R4300 RISC de 93.75 Mhz (125 MIPS) com registro e caminho de informação de 64-bit reais.
Co-Processador Gráficos 64-bit RISC "Imersão de Realidade" de 62.5 Mhz (100+ MFLOPS) com processador de renderização na placa para manusear texturas, anti-aliasing, z-buffering.
Sistema Geométrico proporciona suporte para hardware baseado em sombreamento, z-buffering, mapeamento de textura em perspectiva correta, mapeamento tri-linear, anti-aliasing, canal alpha nível 256, gerenciamento de LOD. Efeitos de Sprite incluem rotação, escala, anti-aliasing, efeitos em canal alpha de nível 256.
Globalmente, o *Nintendo 64* é capaz de gerar cerca de 160.000 polígonos com todas as funções do hardware ativadas.

Saídas:
Resolução de 256 x 224 pixels (low-res); resolução de 640 x 480 pixels (high-res) 32-bit RGBA pixels color frame buffer (saída com 21-bit de cor).

Memória:
4 MB RAM (memória de caminho de informação de 128K); sub-sistema de Memória Rambus DRAM permite teoricamente transferências acima de 563 MB/seg.

Som:
Qualidade de CD com 16-bit estéreo de 44.1 Khz, máximo de 100 canais PCM.

64 Disk Drive:
Capacidade de Memória: Aproximadamente 64MB
Taxa de transferência contínua de informação: Aproximadamente 81 segundos para 64MB (comparado aos 437 segundos para 64MB de velocidade normal dos CD-ROMs).
Tempo de procura:
Cerca de 75 ms (típica).
Tempo de Motor Driving:
Menos de 1.9 segundos
Tamanho:
Drive de 260mm (largura) x 190mm (comprimento) x 78.7mm (altura), combinado com 65.5mm de altura do *N64*, ambas as unidades medem 144.2mm de altura.
Disco:
101mm (largura) x 103mm (comprimento) x 10.2mm (altura).
Peso:
Drive: 1.6 kg
Disco: 43g
Função de correção de erros inclusa.
O disco possui alta densidade, lado duplo de mídia magnética.
O disk drive leitor/gravador de 64MB foi inicialmente chamado de 64DD ou "Bulky" Drive. O drive usará discos similares aos Discos de ZIP Iomega (o drive será produzido pela ALPS), e virá com um expansor de 2MB RAM. O drive oferece tempo de procura de150 ms e um máximo de 1MB/seg. para a taxa de transferência de informações. 44MB de cada disco será apenas para leitura, com 20MB gravável pelo disk drive. O descompressor do *Nintendo 64* trabalhará com as informações do 64DD.

Rumble Pak
O novo *Rumble Pak* da Nintendo é um periférico que se adapta na parte traseira do joystick, pojetando-se em cerca de 2-3 polegadas, atribuindo uma leve vibração para uma sensação de "arcade-em-casa". O *Rumble Pak* é um mecanismo vibrador programado para "zunir" (similar a um Pager) em certas partes do jogo. Por exemplo, no StarFox 64, o *Rumble Pak* zune quando projéteis inimigos atingem a nave de Fox McCloud. Estreando na Shoshinkai de Novembro de 1996, o *Rumble Pak* foi anunciado apenas para o mercado japonês, mas foi adicionado ao pacote de Star Fox 64, sendo lançado no mercado americano na terça-feira de 1º de julho. O *Rumble Pak* é vendido em separado, tanto pela Nintendo of America quanto pelas importadoras por $19.99.

Playstation

Tecnologia de CD-ROM introduziu uma nova era de mundos em 3D reais e texturizados aos games.
A grande capacidade dos CD-ROMs permitem a qualidade e riqueza dos jogos de *PlayStation*.
Aproximadamente cinco Final Fantasy VI (lançado em cartucho para Super Famicom) inteiros caberiam na ABERTURA de Final Fantasy VII CD para *PlayStation*.
A tecnologia de CD-ROM permite animações em tela inteira, algo que os cartuchos não podem oferecer.
Cartuchos utilizam chips de computador; CD-ROMs não.

Especificações técnicas
Processadores múltiplos independentes com um processador de 32-bit RISC CPU armado com um CD-ROM de dupla velocidade que permite 360.000 polígonos e vídeos em tela inteira em 30 frames por segundo. Movimento de câmera em 360 graus. Som com qualidade de CD. Capacidade de mapeamento de luz e textura. Habilidade de gerar 16.8 milhões de cores simultaneamente.

Processador:
R3000A
Processador de 32 bit RISC
Velocidade - 33.8688MHz
Performance de Operação - 30 MIPS
Cache de Instrução - 4 KB
Cache de Informação - 1 KB
BUS - 132 MB/seg.

Taxa de Transferência de dados (DMA para RAM):
150 KB/seg. (Normal)
300 KB/seg. (Dupla-velocidade)
Capacidade máxima - 660 Megabytes
Contém:
Audio CD play
XA Interactive Audio

Resolução em NTSC

MODO	RESOLUÇÃO (Horizontal x Vertical)
	(não-entrelaçado)
0	256x480
1	320x480
2	384x480
3	512x480
4	640x480
	(entrelaçado)
5	256x480
6	320x480
7	384x480
8	512x480
9	640x480

Profundidade de Cores

MODO	CORES
4	16
8	256
15	32,768
24	32,768

Todos os cálculos são para a performance de 24 bit exatos

Modo de Mapeamento de Textura e Cor
4 bit CLUT (16 Cores)
8 bit CLUT (256 Cores)
15 bit direto (32768 Cores)

Capacidade de Sprite
Tamanho: de 1X1 pixels até 256X256 pixels

TAMANHO	BITS		
	4 bit	**8 bit**	**16 bit**
8X8	280K	280K	160K
16X16	110K	70K	40K

Retângulos por segundos
Performance de Operação: 66 MIPS
Transformação de polígonos em 3D:

Tipo	Por segundo
Plano sombreado	1.5 M

Gouraud, texturizado de
fonte de luz 5 0 0
K
GTE permite alta velocidade em matrizes múltiplas
Performance de operação - 80 MIPS
Diretamente conectado ao CPUbus
Hardware de Descompressão tipo Motion JPEG
Renderização via Hardware acima de 360K políg./seg.
Mapeamento de textura
Sombreamento de Plano ou Gouraud
Joystick
Dois conectores
Expansível com um conector multitap
Backup RAM
Dois cartões removíveis
128 KB Flash Memory
Sistema Operacional sustenta Salvamento, Recuperação e Remoção de arquivos
Porta Serial I/O
Cabo de Link para conecção
RAM principal: 2 Megabytes
RAM de vídeo: 1 Megabyte
RAM de som: 512 Kilobytes
CD ROM buffer: 32 Kilobytes
ROM DE SO: 512 Kilobytes
SOM:
24 Canais
Taxa de amostra de 44.1KHz
Origem de áudio PCM
Efeitos digitais incluem:
Envelope
Looping
Digital Reverb
Carrega acima de 512K para amostra de formas onduladas
Suporta Instrumentos MIDI
Capacidade com Sprites Virtualmente Ilimitado:
tamanho (acima de 256 x 256)
número de sprites em uma linha
número de sprites em imagens
número de CLUTs
Efeitos:
Rotação
Escala cima/baixo
Deformação
Transparência
Apagamento
Prioridade
Scrool de linha Vertical e Horizontal

Sega Saturn

CPU:
Principal - 2 processadores SH2 (28.6 MHz, 25 MIPS)
Som - 68EC000 (11.3MHz)
CHIP VDP1:
Sistema Geométrico:
Mapeamento de Textura
Sombreamento de Gouraud
200.000 Polígonos texturizados por seg.
500.000 Políg. planos sombreados por seg.
512K de Cache para Texturas
Sprite:
Nº de Sprites em uma linha virtualmente ilimitado
Imagens de Sprites Virtualmente Ilimitadas
CLUTs Virtualmente Ilimitados
Frame Buffers duplas de 256K para Rotação, Efeitos de Escala
CHIP VDP2:
Capacidade de Cenário e Telas Planas:
Cinco Cenários em movimentos simultâneos
Dois Campos-de-Ação em rotação simultâneos
Cenários em 24-bit
Máxima resolução de 704x480 para cenários
Memória:
RAM PRINCIPAL: 16 Mbit
RAM DE VÍDEO: 12 Mbit
RAM DE SOM: 4 Mbit
RAM PARA CD Buffer: 4 Mbit
ROM DE IPL: 4 Mbit
RAM DE Backup: 256 Kbit
Gráficos:
Resolução 320 X 224, 640 X 224, 704 X 480.
32.000 cores mostradas em 1º plano
Paleta de cores de 24-bit
Capacidades em 2D:
Nº de Sprites Virtualmente Ilimitados em uma linha
Imagens de Sprite Virtualmente Ilimitadas
CLUTs Virtualmente Ilimitados
Frame Buffers duplas de 256K para Rotação, Efeitos de Escala
Cinco Cenários em movimento Simultâneos
Dois Campos-de-Jogo em rotação simultâneos
Máxima resolução de 704x480 para cenários
Capacidades em 3D:
Mapeamento de Textura
Sombreamento de Gouraud
Cache de Textura de 512K
200.000 polígonos texturizados por seg.
500.000 políg. planos sombreados por seg.
Som:
Fontes de Som PCM & FM
32 Canais
Amostra de 16 bit
Taxa de amostra de 44.1 KHz max.
32 Vozes
Síntese de FM
Duas interfaces de CPU
16 Canais de Mixagem Digital
SCSP contém Yamaha FH-1 11.3 MHz, DSP de 128 passos
Controlador DRAM para memória SCSP
CD-ROM:
Acesso Direto da Memória para a RAM
150 KB/seg. transferência de áudio
330 KB/seg. transferência de dados
Capacidade máxima de 660 MB

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP

FERAS DO TRAÇO

Adriana Silva Santos
Guanambi - BA

Dan Fanzine's Company
Rua D. Genoveva, 356 - Aguaí - SP

Alexandre Aparecido Fernandes
Guarulhos - SP

Rodrigo B. G. G. Enes - Saquarema - RJ

Flavio Aguilera Cabral - São Paulo - SP

Promoção: Os desenhos enviados até 10 de Fevereiro de 1998 concorrerão a um curso avançado de desenho ministrado pelos feras Hector & Roko.
(Obs.: O curso será em São Paulo e o prêmio não inclui despesas de viagem, nem estadia.)

Lidomar de Sá Júnior
Rio Negro - PR

Arlen Rodrigo Ramos
São Paulo - SP

Marcos Antonio Santos Ribas
São Cristóvão - SE

Relação dos ganhadores da promoção "Vá ao Wet'n Wild"

Três viagens à Bahia
-Éberton M. Bastos - Praia Grande - SP
-Gislaine Bandeira - Jaguariaíva - PR
-Rodrigo da Silva Almeida - Macaé - RJ

20 CD-Roms série África
-Adailton P. Costa - Garopaba - SC
-Ademar F. Fortunato - Campo Grande - MS
-Danilo Pantani - Brasília - DF
-Deivid A. Pacheco - Porto Alegre - RS
-Eder K. N. Arakaki - Ouroeste - SP
-Edgar P. Quintela Filho - São Caetano do Sul - SP
-Elon L. G. Souza - Guarapuava - PR
-Fabrício Bernardo - Leme - SP
-Gilberto A. dos Santos - São Paulo - SP
-Guilherme A. Fainer - Bauru - SP
-Helder R. G. da Silva - Nova Iguaçú - RJ
-Jorrese Siqueira de Souza - Cabo Frio - RJ
-José A. L. de Aguilar - Curvelo - MG
-José C. Fontes - São Paulo - SP
-Lucas M. Toledo - Taubaté - SP
-Márcio N. F. Rodrigues - Rio Grande - RS
-Natália C. C. de Oliveira - Natal - RN
-Rilton L. Bezerra - São Miguel do Tapuio - PI
-Vicente Jr. da Silva - São Paulo - SP

10 fitas "O Gordo e o Magro"
-Anderson Besciak - Curitiba - PR
-Cláudia M. da Silva - São Paulo - SP
-José O. de Melo Jr. - Guaíba - RS
-Leonardo A. B. Silva - São Paulo - SP
-Priscila Santos Tavares - Taubaté - SP
-Procópio A. Cordeiro - Turmalina - MG
-Rafael de C. Morais - Cabo Verde - MG
-Renan Marcato - Apucarana - PR
-Vladimir P. Rodrigues - Porto Alegre - RS
-Wagner V. Releuitti - Poá - SP

10 fitas "Tesouros da Natureza"
-Glauber C. F. Lopes - Campanha - MG
-Gunther K. da Silva - Santa Luiza - PB
-Jean P. R. Santos - Mogi Guaçu - SP
-João B. Caminha Neto - Jaguaruana - CE
-José W. de M. Gomes - Natal - RN
-Kleber dos S. Danielski - Criciúma - SC
-Marcelo dos Santos - São Paulo - SP
-Sandro B. de Faria - Nilópolis - RJ
-Samuel R. Forster - Igrejinha - RS
-Tiago D. dos Santos - Osasco - SP

60 Kits da Escala
-Adilton O. de Almeida - Salvador - BA
-Alexandre B. Cruz - Itabirito - MG
-Alex W. Ramos - Lages - SC
-Antônio S. de Oliveira - Osasco - SP
-Armando Rossi - Itú - SP
-Arthur L. F. C. A. Mendonça - Rio de Janeiro - RJ
-Bruno V. Jorge - Rio Negro - PR
-Bruno Zanardo Aforzoni - São Paulo - SP
-Carlos A. A. Golveia Filho - Fortaleza - CE
-Carlos F. Rodrigues - São Paulo - SP
-Carlos Gardel Gomes Brito - Fortaleza - CE
-Carlos S. Favalli Jr. - São Paulo - SP
-Celia R. Bimbatti - Araras - SP
-Charles W. da Silva - Poá - SP
-Cláudia F. Barbosa - Arapoti - PR
-Cláudio R. V. das Neves - Rio de Janeiro - RJ
-Daniel Alessandro de Lima - Luiz Antonio - SP
-Daniel D. Matuguma - Itapecirica da Serra - SP
-Daniel Panebianchi Machado - Itanhaém - SP
-Danilo R. Alves - Franco da Rocha - SP
-Douglas C. Salazar - São Paulo - SP
-Elaine C. Feitoza - São Paulo - SP
-Erisvaldo T. da Silva - São Paulo - SP
-Essias de Sousa - São Paulo - SP
-Fabiano F. dos Santos - Rio de Janeiro - RJ
-Fabio N. Lopes - São Luiz - MA
-Fernando A. D. da Silva - São Paulo - SP
-Fernando Melo Silveira - Goiás - GO
-Flávio A. P. Neto - Orlândia - SP
-Giovanni R. Pereira - Urupês - SP
-Gleiberton P. C. de Oliveira - Valpariza I - GO
-Guilherme S. Monteiro - Sto. André - SP
-Jardel M. Hermes - Camaquã - RS
-José E. Krapola - Mafra - SC
-Keldjan A. de Oliveira - Recife - PE
-Leandro dos S. Madeira - Rio de Janeiro - RJ
-Leandro F. das Neves - Rio de Janeiro - RJ
-Leandro Máximo da Silva - Diadema - SP
-Luigy Francesco O. Rios - Ponta Porã - MS
-Marcelo G. de Almeida - Niterói - RJ
-Marcelo Z. Lopes - Osasco - SP
-Marcos P. dos Santos - São Matheus - SP
-Milton de A. Borges Jr. - São Paulo - SP
-Mônica T. M. Hashimoto - Francisco Beltrão - PR
-Paulo A. O. Lopes - Itú - SP
-Paulo Sérgio da Silva - Ibiporã - PR
-Rafael Lousada - São Paulo - SP
-Ramon Lima Andrade - Rio de Janeiro - RJ
-Renan C. de S. Terzi - Guarulhos - SP
-Renato da Motta A. Neto - Brasília - DF
-Robson A. M. de A. Barbosa - Aparecida - SP
-Saulo J. S. Machado - Patos de Minas - MG
-Sérgio C. P. de Almeida - Rio de Janeiro - RJ
-Thiago Virnginio Gomes - Porto Ferreira - SP
-Valdemir Vaz da Costa - Porto Alegre - RS
-Valquíria de P. Santos - São Paulo - SP
-Vitor de C. França - Fortaleza - CE
-Wellington S. de Lira - São Paulo - SP
-Wilson N. S. de Miranda - Rio de Janeiro - RJ
-Wladimir G. dos Santos - Taboão da Serra - SP

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PRÓ-DICAS

ARCADE

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Personagens e golpes secretos

Obs: pode não funcionar em algumas máquinas.

LEGENDA

SS = 2 botões de soco ao mesmo tempo
CC = 2 botões de chute ao mesmo tempo
SR = soco rápido (fraco)
SF = soco forte
CR = chute rápido (fraco)

Shadow Nash- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Dhalsim e segure Start + ↑ por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

Dark Zangief- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Blackheart e segure Start + ← por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

Dark Sakura- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Hulk e segure Start + → por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

Mephisto (Pai do Blackheart)- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Omega Red e segure Start + ↓ por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

US Agent (uma nova versão do capitão América)- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Bison e segure Start + ↑ por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

Spiderman com Super Armor- Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu e segure Start + ↓ por aproximadamente 3 segundos, então aperte chute fraco + chute forte.

Movimentos Especiais

Ryu - Shin-Shouryu-ken: →↓↘ + PP (barra de super no level 1)

Ken - Super Kick Combo: ↓↙← + KK (barra de super no level 1)

Dan - Raging Moron: SF, CR, ←, SR, SR (barra de super no level 3)

Akuma - Raging Demon: SR, SR, →, CR, SF (barra de super no level 3)

Wolverine - Berserker Charge: ↓↙← + PP (barra de super no level 1)

Dhalsim - Yoga Float: ↓↙← + KK (barra de super no level 1)

SATURN

MARVEL SUPER HEROES

Jogue com Dr. Doom

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em qualquer personagem, aperte ↓, ↓ e segure A+B+C (na ordem). Seu personagem deverá mudar para Dr. Doom.

Jogue com Thanos

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em qualquer personagem, aperte ↑, ↑ e segure Z+Y+X (na ordem). Seu personagem deverá mudar para Thanos.

Cores

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em seu personagem, segure ↑ por 5 segundos e então selecione seu personagem (caso seu personagem se encontre na parte de cima) ou então segure ↓ e selecione seu personagem (caso seu personagem se encontre na parte de baixo).

Bater no oponente caído

No fim de uma luta, quando aparecer a mensagem confirmando a vitória do seu personagem, aperte L+R para poder acertar seu oponente, mesmo ele estando caído.

Random

Na tela de seleção de personagens, segure → ou ← por 2 segundos, então o cursor começa a se mover rapidamente. Enquanto o cursor se move rapidamente, basta apertar qualquer botão para selecionar seu personagem aleatoriamente.

Trocar de gema

Durante o jogo, caso você queira colocar uma gema do poder como sendo a primeira para que você possa usá-la, basta apertar L+R. Cada vez que você apertar L+R, a primeira gema do poder fica sendo a última, e a segunda vira a primeira. Você pode trocar quantas vezes quiser.

PLAYSTATION

TIME CRISIS

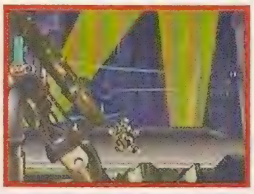
Options Menu

Vá à tela de menu principal (na tela em que está escrito "TIME CRISIS"), use a pistola para atirar na letra "R" do logo "TIME CRISIS" duas vezes (1), depois atire no sinal de "+" no fim da palavra "TIME CRISIS" duas vezes (2). Se tudo der certo, um novo menu irá aparecer e lá você poderá selecionar nove vidas, continues infinitos e muito mais.

PLAYSTATION

MEGA MAN X4

Armaduras especiais



X's R-Teammate Armor:
1. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre X.
2. Aperte X duas vezes.
3. Aperte ← seis vezes.
4. Segure L1 + R2 e aperte Start.

Obs: os detalhes em azul da armadura de X ficam em tom roxo.

Zero's Black Armor:
1. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zero.
2. Segure R1 e aperte → seis vezes.
3. Solte R1, segure o botão X , e aperte Start.

Obs: Zero ganha uma armadura preta.

PLAYSTATION

LOST WORLD

Passwords

Jogar com Hunter (23 vidas)
□, X, O, ▲, X, O, □, ▲, □, X, O, X

Jogar com Human Prey (92 vidas)
▲, X, ▲, X, O ,X, □, ▲, ▲, □, O, X

Jogar com Hunter (7 vidas)
O, O, X, X, ▲, □, □, □, O, O, □, ▲

Jogar com Raptor (23 vidas)
□, X, O, ▲, X, O, □, ▲, X, □, O, X

Jogar com Rex (97 vidas)
▲, □, O, □, X , ▲, ▲, O, □, ▲, ▲, X

Rex Gallery
▲, ▲, O, □, ▲, X, ▲, □, □, X, ▲, O

Prey Gallery
▲, □, O, □, X, ▲, ▲, O, X, □, ▲, ▲

Raptor Gallery
O, □, ▲, X, O, ▲, □, X, O, □, X, ▲

Hunter Gallery
▲, X , □, ▲, O, X, □, O, ▲, □, X, O

59 Lifes
▲, X, □, ▲, O, X, □, O, □, ▲, X, O

SATURN

SCUD

Continues extras

Para obter seis continues, dê start no controle dois bem perto de morrer.

Level Skip

Na tela de apresentação segure ↘ + Y + Start. Se tudo der certo você ouvirá uma mensagem engraçada por mais ou menos 30 segundos. Para passar de level, enquanto joga, pause o game e aperte L + R.

PLAYSTATION

PORSCHE CHALLENGE

Lente de olho de peixe

Na tela de menu principal, aperte ▲ + □ + O, L1, L2, R2, R1.

Ver o final

Na tela de menu principal, aperte □, O, ← + Select, → + Select.

PLAYSTATION

DRAGON BALL FINAL BOUT

Personagens secretos

Para selecionar os seis personagens secretos no começo do jogo, faça a seguinte seqüência na tela título: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Fazendo corretamente você terá acesso aos personagens: Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks (do futuro), Super Saiyajin Son Gokuh (Z), Super Saiyajin Son Gokuh (GT), Super Saiyajin Chibi Son Gokuh (GT), e Super Saiyajin Vegetto.

Jogar com Goku no nível 4

Na tela título, aperte: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ▲ cinco vezes, X nove vezes. Se funcionar você ouvirá um som.

SATURN

LAST BRONX

Cores alternativas

Aperte C quando selecionar um personagem para mudar suas cores.

Fazer com que os créditos acabem rapidamente

Segure A+B+C durante as letrinhas dos créditos

Jogue com Red Eye

Para jogar com Red Eye você deverá:
1°.Ver todas as instruções dos personagens no Special Disc.
2°.Terminar o Arcade Mode com todos personagens
3°.Obter 256+ 'OKs' em Battle Training Mode.
4°.Passar o 'Basic' Training Courses 8 vezes.
5°.Mover o joystick para ↑ quando o cursor chegar em Yuusaku ou Joe.

Random Selection

Aperte A+B+C quando selecionar um personagem em Watch Mode.

SATURN

MEGA MAN X4

Armaduras especiais

X's R-Team mate Armor:
1.Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre X;
2.Aperte B duas vezes;
3.Aperte ← seis vezes;
4.Segure L + R e aperte Start.
Obs: os detalhes em azul da armadura de X ficam em tom roxo.
Zero's Black Armor:
1.Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zero;
2.Segure R e aperte → seis vezes;
3.Solte R, segure o botão B, e aperte Start.
Obs: Zero ganha uma armadura preta.

PLAYSTATION

XEVIOUS 3D

Jogue com Heiachi

Na tela de título, segure X + ← + O + Start. Continue segurando estes botões até o começo do jogo.

Continues infinitos

Na tela Game Selection, segure L1 + R1 + L2 + R2 e aperte O.

SATURN

SALAMANDER DELUXE PACK PLUS

Todas as armas

Em Salamander 1 ou Life force, pause o game e aperte: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Este código só funciona uma vez por estágio.

GAME BOY

KING OF FIGHTERS '96

Final secreto

Use Mr. Big, Geese e Krauser vs. Iori, Chizuru e Kyo em seu time.

Jogue com Mr. Karate

Aperte Select 20 vezes no logo da Takara.

Jogue com Crazy Iroi / Leona

Faça o truque do Mr. Karate primeiro, então vá a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Iori / Leona e aperte Start.

Jogue com Kagura

Faça o truque do Mr. Karate primeiro, então vá a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chizuru e aperte Start.

Jogue com Goenitz

Aperte Select três vezes no logo da Takara.

Jogue com personagens iguais (no modo Team Play)

Na tela da Takara, aperte A + B, e aperte Select.

Câmera lenta

Pause o game, e aperte Select rapidamente.

SATURN

SOVIET STRIKE

Cheat Codes

Entre com estes códigos na tela de password.

Password	Efeito
ALBATROSS	1/2 do combustível
FREEBIE	1 vida extra
VOODOO	4 vidas extra
GABRIEL	mais tipos de armas
COLDPIZZA	Combustível infinito

DICAS DOS LEITORES

PLAYSTATION

STAR WARS REBEL ASSAULT

Passwords

4ª fase: ▲ X ▲ ○ ○ ▲
5ª fase: ▲ X ▲ X □ □
6ª fase: ▲ ▲ ▲ X □ ○
7ª fase: ▲ ▲ ▲ ▲ □ X
8ª fase: □ X ▲ ○ □ ▲
9ª fase: □ ▲ ▲ ○ ▲ □
10ª fase: ○ □ ▲ ○ ▲ ○
11ª fase: ○ ○ ▲ ○ ▲ X
12ª fase: ○ X ▲ ○ ▲ ▲
13ª fase: ○ ▲ ▲ ○ X □
14ª fase: ○ ▲ ▲ X X ○
15ª fase: ○ ▲ ▲ ▲ X X

Arlen Rodrigo Ramos
São Paulo - SP

SNES

JOE & MAC 2

Passwords para jogar com os últimos chefões

GDMF_GSKF_KJFB_CPDB

SKIBLAZER

Passwords para jogar com os chefões

▲ ▲ ▲ ▲
○ X ▲
○ ○ X ▲
▲ X ▲ ▲

ANIMANIACS

Passwords para a última fase

ratão _ guarda _ guarda _ boné verm.
boné verm. _ gata _ gato _ ratinho
boné verm. _ ratinho _ enfermeira _ ratinho

Ulisses Boaretto GalliTupi
Piracicaba - SP

PLAYSTATION

BUBSY 3D

Passwords

X Z O O M M E R K B - Depois, basta apertar ←+ Start, em qualquer momento do jogo, para que Bubsy vá para diversos lugares do mapa.
X U R A S N A K E R - Faz com que Bubsy fique parecido com o personagem Snake do filme Scape from LA.

Raphael Viana do Silva Sanini
Taubaté - SP

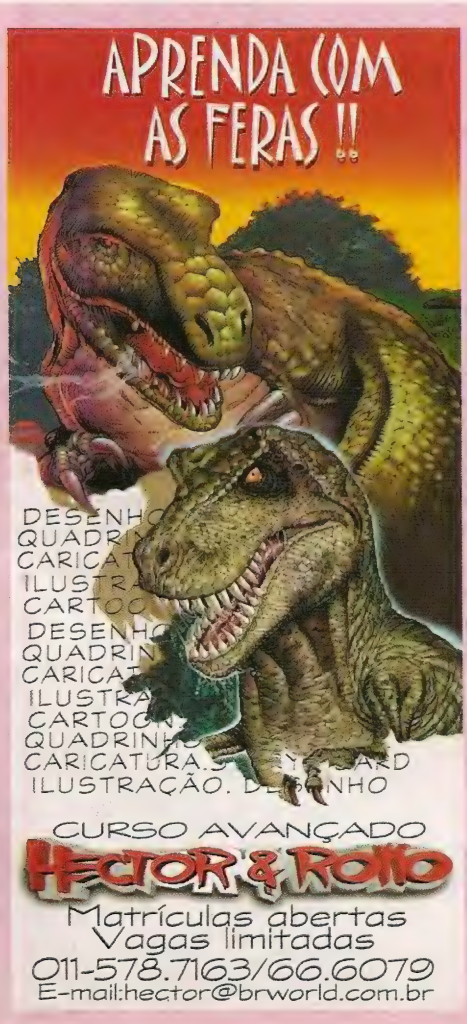
PLAYSTATION

HERCULES ACTION GAMES

Password para ver todas as animações

Centauro - Medusa - Capacete - Hydra

Daniel Scarpeli
Caçapava - SP



HYPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

Tilt's
Games Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

Final Fantasy VII (Americano)

Savar a qualquer momento 88009D2A6 0000
Gil infinito ..... 8009D260 FFFF
Muito AP após as batalhas ..... 8009D7DC FFFF
Muita Exp. após as batalhas ..... 8009D7D8 FFFF
Limit mais rápido p/ 1º pers. 800F5E6A 00FF
Limit mais rápido p/ 2º pers. 800F5E9C 00FF
Limit mais rápido p/ 3º pers. 800F5ED2 00FF

MODIFICADOR DE ITEM

1ª Posição ..... 8009CBE0 ????
2ª Posição ..... 8009CBE2 ????
3ª Posição ..... 8009CBE4 ????
4ª Posição ..... 8009CBE6 ????
5ª Posição ..... 8009CBE8 ????
9ª Posição ..... 8009CBF0 ????
10ª Posição ..... 8009CBF2 ????
11ª Posição ..... 8009CBF4 ????

DÍGITOS QUE ACOMPANHAM OS CÓDIGOS MODIFICADORES DE ITENS

-AERITH-
C6BE - Guard Rod
C6BF - Misery Rod
C6C0 - Full Metal Rod
C6C1 - Strike Rod
C6C2 - Prism Rod
C6C3 - Aura Rod
C6C4 - Wizard Rod
C6C5 - Wiser Rod
C6C6 - Fairy Rod
C6C7Umbrella Guard

- CLOUD -
C680 - Baster Sword
C681 - Misery Saber
C682 - Hard Breaker
C683 - Butterfly Edge
C684 - Enhanced Sword
C685 - Ogre-Nix
C686 - Crystal Sword
C687 - Force Eater
C688 - Ruin Blade
C68A - Ding Bat
C68C - Apocalypse
C68E - Ragnarok
C68F - Ultima Weapon

- TIFA -
C690 - Lazer Glove
C691 - Metal Knuckle
C692 - Misery Claw
C693 - Grand Glove
C694 - Tiger's Fang
C695 - Diamond's Knuckle
C696 - Dragon's Claw
C697 -Crystal Glove
C698 - Motor Drive
C699 - Platinum Fist
C69A - Kaizer Knuckle
C69B - Glove
C69C - Over Soul
C69D - Master Fist
C69E - God's Hand
C69F - Premium Heart

- BARETT -
C6A0 - Gathering Gun
C6A1 - Assault Gun
C6A2 - Cannon Ball
C6A3 - Atomic Scissor
C6A4 - Hard Vulcan
C6A5 - Chain Saw
C6A6 - Micro Lazer
C6A7 - A.M Cannon
C6A8 - W. Machine Gun
C6A9 - Drill Arm
C6AA - Solid Bazooka
C6AB - Rocket Punch
C6AC - Enemy Launcher
C6AD - Pile Bunker
C6AE - Maximum Ray
C6AF - Missing Score

-YUFFIE -
C6D7 - Hand Spear
CDD8 - Boomerang
C6DA - Round Cresent
C6DB - Hawk's Eye
C6DC - Crystal Cross
C6DD - Wind Slash
C6DE - Twin Viper
C6DF - Nautsi-Shape Spear
C6E0 - Super Ball
C6E2 - Raising Sun

- Red XIII -
C6B0 - Misery Clip
C6B1 - Gammon Hairpin
C6B2 - Silver Barrette
C6B3 - Gold Barrette
C6B4 - Admant Clip
C6B5 - Crystal Comb
C6B6 - Magic Comb
C6B7 - Platina Barretter
C6B8 - Saint Clip
C6BA - Seraph Comb
C6BB - Behemoth Horn
C6BC - Superior Clip
C6BD - Limited Moon

- VINCENT -
C6F2 - Quick Silver
C6F3 - Spas
C6F4 - Randoll Riot
C6F5 - Special Machine Gun
C6F6 - Winchester
C6F7 - Peacemaker
C6F8 - Bantering
C6F9 - Long Barrel R
C6FA - Silver Jade Cannon
C6FB - Sniper Cr
C6FC - High Brow
C6FD - Outsider
C6FE - Death Penalty

- CAIT SITH -
C6E5 - Yellow Mega Phone
C6E6 - Green Mega Phone
C6E7 - Blue Mega Phone
C6E8 - Red Mega Phone
C6CF - Javelin
C6D0 - Claw Lance
C6D1 - Mop
C6D2 - Dragoon Lance
C6D3 - Dragon Crescent Blade
C6D5 - Longiness
C6D6 - Venus Gospel

- CID -
C6C9 - Spear
C6C9 - Slash Spike
C6CA - Slash Spike
C6CB - Trident
C6CC - Pole Arc
C6CD - Peartisan
C6CF - Javelin
C6D0 - Claw Lance
C6D1 - Mop
C6D2 - Dragoon Lance
C6D3 - Dragon Crescent Blade
C6D5 - Longiness
C6D6 - Venus Gospel

-ARMOR (DefenseWeapons)
C700 - Bronze Bangle
C701 - Iron Bangle
C702 - Chitan Bangle
C703 - Mistery Bracelet
C704 - Carbon Bangle
C705 - Silver Bracelet
C706 - Gold Bracelet
C707 - Diamond Bangle
C708 - Crystal Bangle
C709 - Platinum Bangle
C70A - Rune Bracelet
C70B - Edging Coat
C70C - Wizard Breast
C70D - Admant Bangle
C70E - Gigas Bracelet
C70F - Imperial Guard
C710 - Aegis Bracelet
C711 - Force Breasts
C712 - Warriors Bangle
C713 - Shin-Ra Defense
C714 - Shin-Ra Defence 2
C715 - Four Slot
C716 - Fire Bracelet
C717 - Holy Bracelet
C718 - Thunder Bracelet
C719 - Dragon's Bracelet
C71A - Minerva Breast
C71B - Escort Guard
C71C - Misteel
C71E - Advanced Bangle
C71F - Chocobo's Bracelet

SATURN

Marvel Super Heroes (Japonês)

Master Code ..... F6000924 FFFF
Energia infinita P1 ..... 1609491C 0090
Energia infinita P2 ..... 160A636C 0090
Energia infinita disfarçada P2 ..... 160A80BC 0090
Barra de Power sempre no Level 3 P1 ..... 16094922 0303
Barra de Power sempre no Level 3 P2 ..... 160A6372 0303
Tempo infinito 16096118 990E
P1 com barra da Gem atual sempre cheia depois de ativada 160948FE 5C70
Modificador de personagem p/ P1 ..... 1609C772 00??
Modificador de personagem p/ P2 ..... 1609C612 00??
Modificador de Gem p/ P1 ..... 16094938 ????
Modificador de Gem p/ P2 ..... 160A6388 ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Gem

00FF - Power | 02FF - Time | 04FF - Space
06FF - Soul | 08FF - Reality | 0AFF - Mind

Dígitos que acompanham os cód.modific. de personagens

01 - Spider Man
02 - C.America
03 - C. America Alt. Color
04 - Hulk
05 - Hulk Alt. Color
06 - Iron Man
07 - Iron Man Alt. Color
08 - Wolverine
09 - Wolverine Alt. Color
0A - Psylock
0B - Psylock Alt. Color
0C - BlackHeart
0D - Black Heart Alt. Color
0E - Shuma Gorath
0F - Shuma Gorath Alt. Color
10 - Juggernaut
11 - Juggernaut Alt. Color
12 - Magneto
13 - Magneto Alt. Color
14 - Dr. Doom
15 - Dr. Doom Alt. Color
16 - Thanos
17 - Thanos Alt. Color
18 - Anita

ANTIGUINHOS

SUPER NES

KING OF DRAGONS

Personagens Iguais

Na tela em que aparece o logo da Capcom, aperte: ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A e você poderá selecionar dois personagens iguais.

MEGA DRIVE

OUTRUN

Dificuldade maluca

Aperte o botão C 10 vezes antes de acessar a tela de opções. Agora, em vez de "Pro", o nível mais difícil é o "Hyper".

Final do jogo

Para ver o final sem jogar, em vez de colocar seu nome coloque ENDING.

SUPER NES

KILLER INSTINCT

Estágio secreto

Para acessar o estágio secreto, em uma partida de dois jogadores, ambos devem selecionar o lutador com ↓ + B e segurar o comando. Há outro estágio secreto, para acessá-lo basta selecionar ambos os personagens com ↑ + Y nos dois controles e segurar o comando.

Jogue com Eyedol

Jogando sozinho ou com um amigo, escolha Cinder e, na tela de Versus, aperte e segure →, continue segurando e faça rapidamente a seqüência: L, R, X, B, Y, A. Se fizer corretamente, você ouvirá uma voz dizendo "Eyedol". Agora você poderá jogar com o chefão do game.

Selecionar os estágios

Após escolher os personagens, segurando ↑ ou ↓ + um botão, você poderá escolher o estágio ou a música. O primeiro que escolher o lutador escolhe o estágio, e o segundo poderá selecionar a música.

PLAYSTATION

ACE COMBAT

Todos os aviões e fases

Termine o jogo e comece uma nova partida. Se terminar no Modo Easy, você ganha todas as naves, no Modo Normal, você fica com todos os aviões, já no Hard, você ganha tudo isso e ainda poderá escolher a fase.

SUPER NES

MACROSS

Seleção de fases

No logo Zamuse, dê 2 voltas no direcional a partir de cima e aperte os botões L, R, L, R. Agora escolha a fase em que deseja começar.

MEGA DRIVE

REVENGE OF SHINOBI

Shurikens infinitos

Selecione 00 shurikins ao dar Start no game. Os zeros vão se transformar no símbolo de shurikens infinitos.

Vidas infinitas com Game Genie

ACTT - BA4Y & ACRT - BA32

SATURN

GEX

Dicas poderosas

Para fazer os truques, inicie o game, pause, segure R e aperte:

Invencibilidade: B, A, ↓, A, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, →.

Vidas infinitas: ↑, ↑, ↓, →, A, ↓.

Tiro de fogo: C, ↑, →, →, Y, B, ↑, →, ↑.

Tiro de gelo: →, Y, →, ↓, →, →, B, ←, ↑, →.

Tiro elétrico: ↓, ↑, Start, →, →, Z, A, Start, Start, →, →.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

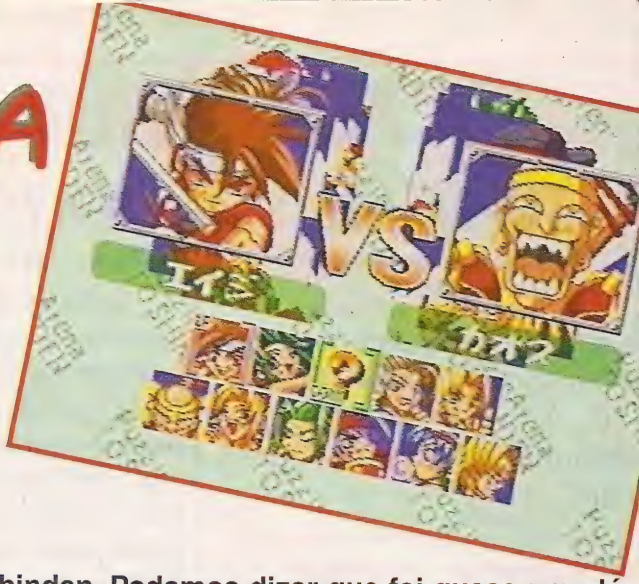
TECNOFAX

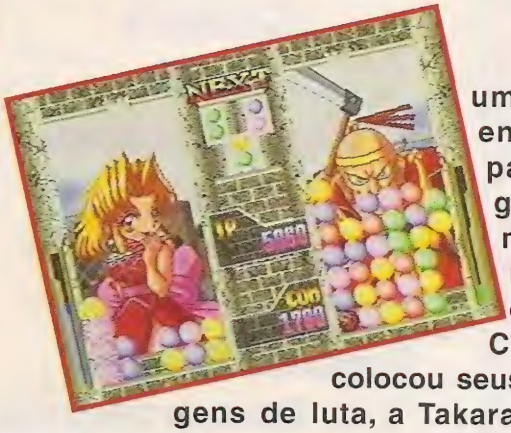
Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

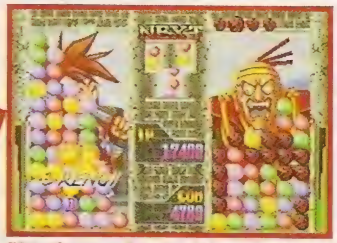
PUZZLE ARENA TOSHINDEN

Takara lança seu puzzle

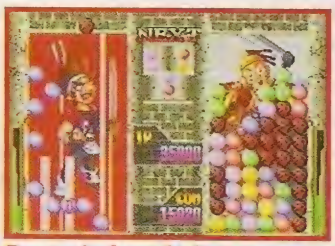




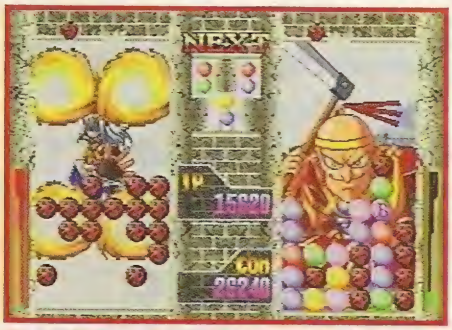
Mais um Puzzle entra na parada dos games, e da mesma maneira que a Capcom colocou seus personagens de luta, a Takara resolveu entrar nessa também, e lança Puzzle Arena Toshinden. Podemos dizer que foi quase um plágio de Puzzle Fighter já que inovou em algumas coisas, como por exemplo a barra de magia, que quando cheia, possibilitará a você usar magias e provocação contra seu adversário. O conceito do game é bem simples: destruir carreira de três ou mais bolinhas, para não chegar ao topo (fechar seu jogo). O game possui também combos, que causam muito estrago se feitos em massa. São ao todo dez personagens para você escolher e se divertir. Os gráficos estão meio apagados, com poucos cenários, as músicas poderiam ser mais diversificadas, pouco repertório na verdade. A jogabilidade e a diversão são os fatores que predominam no game. A mistura de puzzle e personagens de luta estão dando resultado, já que as idéias para jogos estão ficando escassas, mas isso não é nada bom para nós amantes dos games, já que queremos ver mais e mais games criativos.



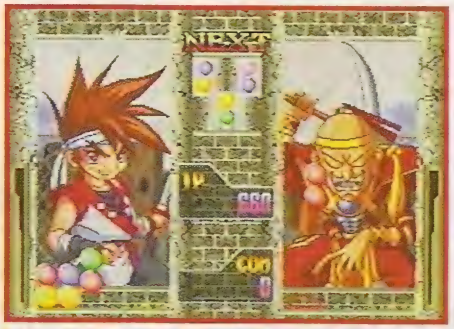
Você pode criar vários combos, causando um grande estrago.



Destruindo a bolinha com a letra B, todas as bolinhas da mesma cor serão eliminadas.



Quando sua barra estiver cheia aperte ▲ para aplicar uma magia, todas as bolinhas pretas serão destruídas.



Usando o botão □ você poderá provocar seu adversário, diminuindo a barra de magia dele.

PLAYSTATION				
PUZZLE ARENA TOSHINDEN				
TAKARA	-	CD		
PUZZLE	-	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	2.9	JOGABILIDADE	3.7	
MÚSICA	3.0	DIFICULDADE	2.1	
EF. SONOROS	2.9	ORIGINALIDADE	1.5	
DIVERSÃO	4.2	CLAS. FINAL	3.0	

CRÍTICA

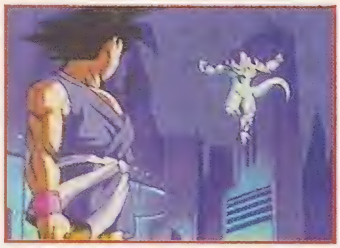
Parecidíssimo com Super Puzzle Fighter da Capcom, tanto no modo de jogar como na aparência.

PLAYSTATION

DRAGON BALL FINAL BOUT

Dragon Ball agora em 3D

Os efeitos especiais das magias são de tirar qualquer um do sério.



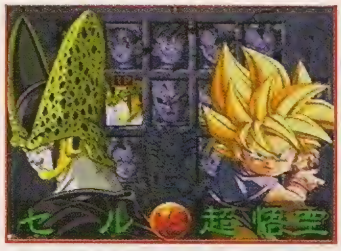
As cenas de anime rolam soltas logo na abertura do game, com direito à música cantada.

Segure □ + X para encher sua barra de Power.

Fazendo o truque, você poderá escolher entre 16 personagens.

Há muito tempo atrás o game de luta Dragon Ball estreava no Super Famicom, inovando a maneira de jogar e deixando muito gamemaníaco de cabelo em pé. Agora em 1997, a Bandai lança o terceiro game da série para Playstation. O primeiro foi DBZ Ultimate Battle 22, sem muitas inovações, e o segundo foi DBZ Legends, com um esquema de jogo bem original. Poderíamos dizer seguramente que Dragon Ball Final Bout é o melhor game da série, já que está com visual totalmente 3D, combinando alguns ingredientes dos jogos anteriores (de Super NES). DBZ Legends tinha cenários 3D com personagens 2D, uma mistura não muito agradável, mas desta vez o game está 100% poligonal. DBFB possui dez personagens selecionáveis e mais 6 secretos (veja na seção Pró-Dicas), alguns são da conhecida série Z e outros da mais recente série GT. O melhor de tudo são os ângulos de visão do game que possibilitam mais dinamismo, realmente de tirar o fôlego. Os efeitos especiais dos golpes não deixam por menos, incríveis, o ponto forte do jogo. Os gráficos estão na medida certa, combinando e muito com o estilo Dragon Ball de ser. A jogabilidade continua a mesma dos games anteriores, já o som poderia ser um pouquinho melhor. Você que é fã do anime e dos jogos da série DB não ficará decepcionado.

Eis aqui o grande chefão do game, Super Baby, o cara é grande mesmo!

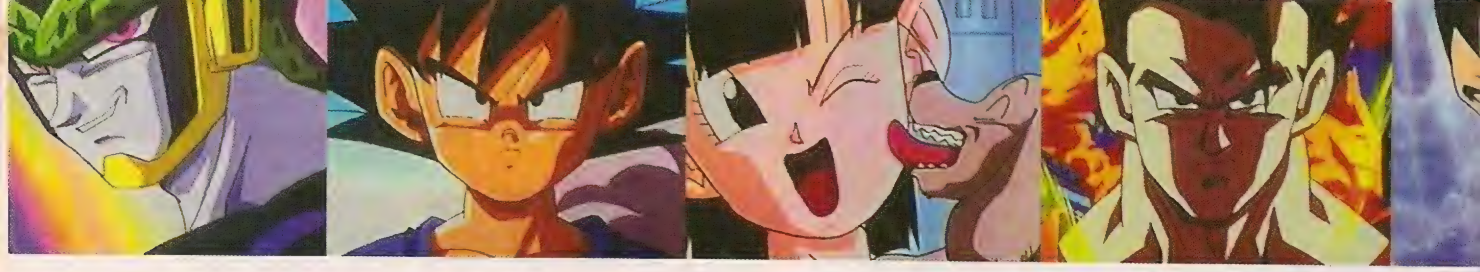


A tela de loading está bem criativa, os personagens se desafiam antes de cada batalha.

PLAYSTATION			
DRAGON BALL FINAL BOUT			
BANDAI	- CD		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	4.4	JOGABILIDADE	2.9
MÚSICA	3.7	DIFICULDADE	2.3
EF. SONOROS	3.5	ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	3.9	CLAS. FINAL	3.6

CRÍTICA

Os ângulos de visão são demais, um show de efeitos visuais, "simplesmente um luxo".



Comandos Gerais

▲ = magia simples (gasta um pouco da barra de power
□ = soco
○ = chute
X = defesa
L1(ou R1) + ← = correr para trás
L1(ou R1) + → = correr para frente
L1(ou R1) + ↑ = voar
L1(ou R1) + ↓ = move para o plano de frente
L1(ou R1) + ○ = move para o plano de fundo
□ + X = carregar barra de Power
R2 = iniciar Meteo Smash

Meteo Smash

É uma seqüência devastadora de golpes. O Meteo Smash é feito de uma maneira diferente em DBFB. Primeiramente chegue perto de seu adversário e então aperte R2, um soco ou chute será desferido e, se acertar, o inimigo será mandado para trás. Então, enquanto o inimigo ainda estiver no ar, siga com uma das seguintes combinações para detonar (você pode usar até as três seguidas, mas é necessário ter grande precisão):
Punch Meteo: □ + ▲
Kick Meteo: ○ + ▲
Ki Blast Meteo: X + ▲

Evitando Magias

A maneira de evitar magias também mudou em DBFB, agora você não deve fazer uma seqüência de comandos, basta apertar os botões certos no exato momento em que aparecer Counter (escrito em japonês) na parte inferior da tela. O tempo para entrar com o comando é extremamente curto, seja preciso. Confira agora os comandos que você pode fazer:
Rebater: ○ + □
Anular: X + ▲
Defender: X
Combater: ○ + ▲ + □

Obs.: o nome dos golpes são seguidos pelo dano máximo que cada um pode causar.

SON GOKU

Kamehameha (55): ← ↓ → + ▲
Chou Kamehameha (105): ↓←→ + ▲
Ryuugekiken (135): ↓ → + □
Gekiretsurenkyaku (115): ←↓→ + ○
Slash-Down Kick (25): (no ar) →↓ + ○
Jumping Knee Lift (80): ↓↑ + ○
Dash Elbow (20): →→ + □
Dash Sekkin (?): R1, então L1 + →
Renzoku Energy Dan (105): ↓→ + ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Soco, Gekiretsurenkyaku
- Dash Elbow, Dash Sekkin, Ryuugekiken, Renzoku Energy Dan

SUPER VEGETA

Big Bang Attack (55): ←↓→ + ▲
Final Flash (105): ↓ ←→ + ▲
Dash Elbow (30): →→ + □
Shougekiha (45): ↑ ←↓ ↑ + ▲
Slash-Down Kick (20): (no ar) →↓ + ○
Slash-Arrow Kick (65): ↓ ↑ + ○
Vegeta Hammer (25): ↓↑ + □
Wild Spin Kick (50): ↓← + ○
Super Dash (85): ↓→ + ○
Heel Shoot (65): → → + ○
Renzoku Energy Dan (105): ↓→ + ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Dash Elbow, Super Dash
- Super Dash, Heel Shoot, Wild Spin Kick

TRUNKS

Burning Attack (50): ← ↓→ + ▲
Finishing Buster (100): ↓←→ + ▲
Rushing Kick (130): → → + ○
Sliding Kick (55): ←↓→+ ○
Down The Heel (66): ↓← + ○
Brave Sabre (83): → ← → + □
Lightning Show (50): ←← + ○
Kakukin Energy Dan (84): ↓→ + ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Soco, Sliding Kick, Sliding Kick

SON GOHAN

Masenkou (50): ←↓→ + ▲
Kamehameha (100): ↓←→ + ▲
Nice Rusher (65): → ←→+ ○
Zankoukyaku (35): ↓ ↑ + ○
Bukuukyaku (320): (no ar) →↓ + ○
Missile Kick (60): (no ar)↓→+ ○
Jet Uppercut (40): ↓→ + □
Renzoku Energy Dan (90): ↓→ + ▲

Combos sugeridos:
- Nice Rusher, Chute, Zankoukyaku

PICCOLO

Makankousappou (45): ←↓→ + ▲
Gekiretsukoudan (95): ↓←→ + ▲
Sonic Kick (50): →←→+ ○
Madankyaku (30): ↓↑ + ○
Bukuukyaku (255): (no ar) →↓ + ○
Zankuureppa (60): → → → + O
Mashoudankyaku (60): ←↓→ + ○
Mystic Attack (30): → → + □
Renzoku Energy Dan (70): ↓ → + ▲

Combos sugeridos:
- Madankyaku, Sonic Kick, Zankuureppa

LITTLE GOKU

Kamehameha (50): ↘ ↓→ + ▲
Chou Kamehameha (100): ↓←→ + ▲
Sliding Bomb (55): ← ↓→ + □
Sanrenkyaku (100): → → →+ ○
Slash-Down Kick (35: (no ar) → ↓ + ○
Bakuretsu Combination (180): → ↓ ← + □
Solid Shoot (20): ↓→ + ○
Renzoku Energy Dan (90): ↓→ + ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Soco, Chute, Sanrenkyaku

FREEZA

Death Ball (45): ←↓→ + ▲
Evil Energy (95): ↓←→ + ▲
SuperTail Kick (60): ← ↓ → + ○
Guillotine Kick Combination (80): →→ + ○
Jasenkou (70): (no ar) →↓ + ○
Head Attack (70): ← ← → + □
Dash Elbow (30): →→ + □
Freeza Beam (70): ↓ → + ▲

Combos sugeridos:
- Freezer Beam, Dash Elbow, Super Tail Kick

PAN

Atomic Side Blitz (45): ←↓→ + ▲
Twin Energy Ball (95): ↓←→+ ▲
Eagle Knee Lift (25): ↓↑+ ○
Senbuu Heel Otoshi (30): ↓→+ ○
Cutting Uppercut (60): →←→+ □
Jack Force Combination (180): ↓ → + □
Wild Whip Cycle (???): →←↓↑+ □
Renzoku Energy Dan (60): ↓→+ ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Soco, Eagle Knee Lift, Cutting Uppercut

CELL

Kamehameha (65): ←↓→ + ▲
Shougekiha (115): ↓ ←→ + ▲
Cell Combination (180): →↑→ + □
Rising Attack (105): ↓ ↑ + □
Head Attack [beginning] (45): ←← →+ □
Head Attack [additional] (45): →+ □
Ground Slider (80): ↓ → + ○
Power Attack (45): ↓ → + □
Renzoku Energy Dan (135): ↓→+▲

Combos sugeridos:
- Soco, Cell Combination, Ground Slider

BOO

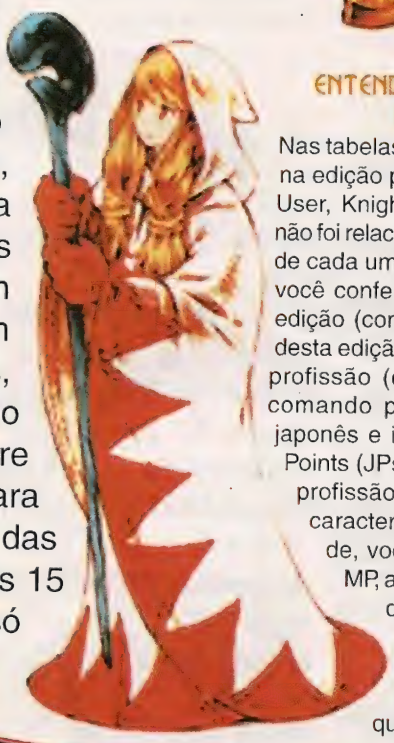
Powerball (55): ← ↙ →+ ▲
Vice Shout (105): ↓ ←→ + ▲
Arm Ball (40): ↓←+ □
Ultimate Punch (35): ←↓→ + □
Spiral Kick (100): ↓→ ○
Buu Bomber (45): → ←↓↑ + ▲
Earth Shoot (75): ←↓ +○, ○, ○
Expand Punch (35): →←→ + □
Kakusanrenzoku Energy Dan (105) : ↓ → + ▲

Combos sugeridos:
- Soco, Soco, Chute, Chute, Spiral Kick

FINAL FANTASY TACTICS™

DESTRINCHADO PRA VALER

Finalmente chegou a hora de saber tudo o quê você precisa para detonar geral em Final Fantasy Tactics. O game é complexo à pampa, tem gente dizendo até que é "quase impossível", mas não com a Gamers, que dá todas as manhas, segredos e as indispensáveis traduções paravocê destrinchar os 4 capítulos do game sem crise. Na edição passada você já conferiu o truque para jogar com Cloud, a tradução de TODOS os menus, o esquema de troca de profissões, as afinidades entre os signos, a tabela para as primeiras profissões e até como entrar em um estágio secreto. Agora você tem manhas e estratégias avançadas, tradução dos Kanjis para formação de grupos, todos os detalhes sobre a tela de Status, manha para atacar os inimigos, além das completíssimas fichas das 15 profissões restantes. Depois disso, só não termina o game quem não quiser.



ENTENDA AS TABELAS DE PROFISSÕES

Nas tabelas de profissões publicadas na edição passada (Apprentice, Item User, Knight, Archer e White Mage) não foi relacionado o comando padrão de cada uma destas profissões, mas você confere estes comandos nesta edição (confira a Obs.). Nas tabelas desta edição, você confere o nome da profissão (em japonês e inglês), o comando padrão logo abaixo (em japonês e inglês), o número de Job Points (JPs) para conseguir elevar a profissão até o level Master. Nas características de cada habilidade, você vai conferir o gasto de MP, a velocidade (Vel), o número de JPs necessário para comprar a habilidade, o alcance (Alc., medido em quadrados), a altura em que ela alcança (Alt.) e o raio de ação da habilidade (RdA). Você confere também os requisitos para conseguir a profissão em questão. Estão listadas todas as Habilidades de Action, Reaction, Support e Move com seus respectivos nomes em japonês, inglês, características e efeito.

黒魔士 (BLACK MAGE)
黒魔法 (Black Magic)

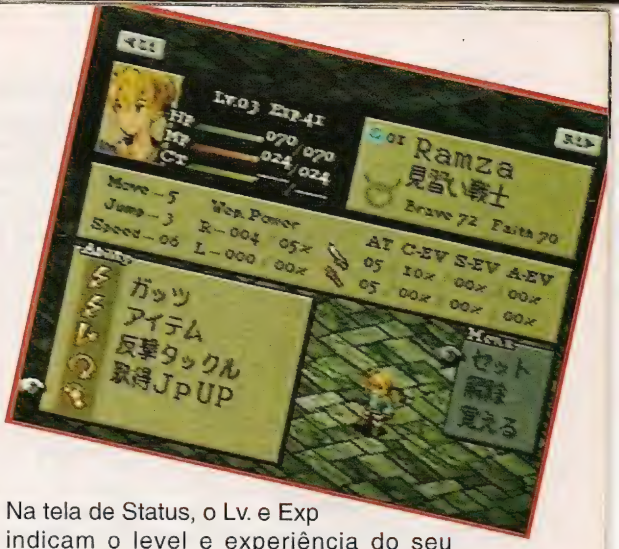
Master = 8400		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Item User level 2						
ファイア	Fire 1	6	25	50	4	1	2	Magia de Fogo 1
ファイラ	Fire 2	12	20	200	4	2	2	Magia de Fogo 2, mais dano
ファイガ	Fire 3	24	15	500	4	3	2	Magia de Fogo 3, mais dano
ファイジャ	Fire 4	48	10	900	4	3	3	Magia de Fogo 4, mais dano
サンダー	Thunder 1	6	25	50	4	1	2	Magia do Trovão 1
サンダラ	Thunder 2	10	20	200	4	2	2	Magia do Trovão 2, mais dano
サンダガ	Thunder 3	24	15	500	4	3	2	Magia do Trovão 3, mais dano
サンダジャ	Thunder 4	48	10	900	4	3	3	Magia do Trovão 4, mais dano
ブリザド	Blizzard 1	6	25	50	4	1	2	Magia de Gelo 1
ブリザラ	Blizzard 2	12	20	200	4	2	2	Magia de Gelo 2, mais dano
ブリザガ	Blizzard 3	24	15	500	4	3	2	Magia de Gelo 3, mais dano
ブリザジャ	Blizzard 4	48	10	900	4	3	3	Magia de Gelo 4, mais dano
ポイズン	Poison	6	34	150	4	2	2	Causa Status Poison
トード	Toad	12	20	500	3		1	Causa Status Toad
デス	Death	24	10	600	4		1	Causa Morte Instantânea
フレア	Flare	60	15	1000	5		1	Grande Explosão, muito dano
Habilidades de Reaction								
魔法返し	Counter Spell			800				Quando acertado por uma magia, contra-ataca imediatamente (sem gasto de MP) com a mesma magia
Habilidades de Support								
魔法攻撃力UP	Magic attack up			400				Maior poder de ataque mágico (magias causam maior dano)
Habilidades de Move								

モンク (MONK)
拳術 (Fist Techniques)

Master = 5300		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Knight level 3						
?回し拳	Allround punch	0	0	150	Pers	0	2	Ataca os inimigos em todos os lados
連続拳	Serial punchs	0	0	300	1	1	1	Ataque com socos multiplos
波動撃	Wave motion attack	0	0	300	3	3	1	Ataque energetico de longa distância
地煎斬	Ground Crack	0	0	600	8 em linha	2	1	Acerta todos os inimigos em linha reta
秘孔拳	Secret spot fist	0	0	300	1	0	1	Causa "Sentença de Morte" no alvo
気孔術	Strong ki art	0	0	200	Pers	0	2	Remove Status negativos, menos undead
チャクラ	Chakra	0	0	350	Pers	0	2	Restaura pouco HP e MP
蘇生	Reviving	0	0	500	1	0	1	Revive com pouco HP
Habilidades de Reaction								
瀕死HP回復	Recover HP when near death			500				Recupera totalmente o HP quando o personagem estiver quase morto
カウンター	Counter			300				Contra-ataca com ataque normal quando acertado com ataque comum
ハメる	Hamed			1300				Acerta o inimigo e evita que ele ataque quando ele chega em um quadrado
Habilidades de Support								
格闘	Martial arts			200				Ter a força de um Monk com o personagem desarmado
Habilidades de Move								
HP回復移動	HPrecover movement			300				Recuperar um pouco de HP após mover-se

シーフ (THIEF)
盗む (Steal)

Master = 4520		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Time Mage level 3						
ギル取り	Gil harvest	0	0	10	1	1	1	Roubar gil (grana)
ハートを盗む	Heart steal	0	0	150	3		1	Faz o inimigo lutar do seu lado durante alguns turnos (Status Charm)
兜を盗む	Helmet steal	0	0	350	1	1	1	Roubar elmo
鎧を盗む	Armor steal	0	0	450	1	1	1	Roubar armadura
盾を盗む	Shield steal	0	0	350	1	1	1	Roubar escudo
武器を盗む	Weapon steal	0	0	600	1	1	1	Roubar arma
アクセサリを盗む	Accesory steal	0	0	500	1	1	1	Roubar acessóno
Expを盗む	EXP steal	0	0	250	1	1	1	Roubar experiência (EXP)
Habilidades de Reaction								
警戒	Vigilance			200				Quando acertado, fica em postura defensiva. Aumenta o poder defensivo
ギルガメの心	Gil game Heart			200				Recebe tanto gil quanto o dano
キャッチ	Catch			200				Pegar armas arremessadas
Habilidades de Support								
密猟	Stealth hunt			200				Rouba o espírito do morto. Não pode reviver
Habilidades de Move								
Move+2	Move +2			560				Pode mover 2 quadrados a mais
Jump+2	Jump +2			500				Pode pular 2 quadrados a mais



Na tela de Status, o Lv. e Exp indicam o level e experiência do seu personagem (e não o level da profissão, este você confere na tela de mudança de profissão). Ao lado da foto do personagem estão o HP (atual/total), MP e CT (a barra de CT indica quando o turno do personagem chega, quando cheia o turno acabou de chegar, quando vazia o turno acabou de ser passado, quanto mais rápido o personagem, mais rápido a barra de CT se enche). No quadro à direita, está indicado o número do personagem (só um número para referência, não tem nenhuma influência na ordem dos turnos, e a cor da bolinha indica se o personagem é amigo ou inimigo, azul ou vermelha), o nome do personagem, a profissão, o signo, o Brave e Faith. No quadro central, você confere o Move que é a quantidade de quadrados que um personagem pode andar em um turno, o Jump que indica a altura que um personagem pode pular quando se move de um quadrado para outro e o Speed que influi no carregamento da barra de CT. Além disso ainda tem o poder da arma (Wep. Power) em cada mão (R direita e L esquerda), o primeiro número é o poder de ataque da arma e o número da direita é a chance de esquiva, de ataque inimigo com a arma equipada. A próxima parte do quadro mostra o poder de ataque de seu personagem e as chances de cada tipo de esquiva tanto para ataques comuns quanto para ataques mágicos (a espada na parte de cima representa os valores para ataques comuns e o cajado abaixo representa os valores para ataques mágicos), AT mostra o poder de ataque do personagem, C-EV mostra as chances de desviar-se do ataque, S-EV mostra as chances de bloquear com escudo e A-EV mostra as chances de evitar o ataque com acessório.

陰陽士 (YIN/YANG MAGE)

陰陽術 (Negative/Positive Technique)

Master = 5970		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		White Mage level 3						
闇縛符	Shadow blind charm	4	50	100	4	1	2	Causa Dark no alvo
魔吸唱	Magic absorb	2	50	200	4		1	Drena o MP do alvo
命吸唱	Life absorb	16	50	350	4		1	Drena o HP do alvo
信祈仰縛	Answered pray	6	25	400	4		1	Aumenta Faith
信擬仰縛	False faith	6	25	400	4		1	Diminui Faith
腐生腐屍	Rotten corpse	20	20	300	4		1	Causa Undead no alvo
沈黙唱	Silence chant	16	34	170	4	1	2	Causa Mute no alvo
勇猛狂符	Furious rage charm	16	20	400	4		1	Causa Berserk no alvo
弧臆鼠	Coward chicken	20	25	200	4		1	Diminui Brave
乱心唱	Confusion chant	20	20	400	4		1	Causa Confuse no alvo
絶装魔脱	Costume spirit	34	34	800	4		1	Remove Status positivos
不変不動	Invariable immovable	10	20	100	4	0	2	Causa 'Don't act' no alvo (o alvo não age)
夢邪睡符	Bad dreams charm	24	17	350	4	1	2	Causa Sleep no alvo
碑封印	Stone statue seal	16	10	600	4		1	Causa Petrify no alvo
Habilidades de Reaction								
使用MP吸取	MP absorb			250				Recebe tanto MP quanto o dano
Habilidades de Support								
防御力UP	Defense power up			400				Aumenta defesa contra ataques normais
Habilidades de Move								
移動距離天候無視	Ignore weather penality			200				Ignora penalidade de clima ao mover-se
MP回復移動	MPrecover movement			350				Recupera um pouco de MP ao mover-se

風水士 (ELEMENTAL USER)

風水術 (Technique of the wind and water)

Master = 2720		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Monk level 4						
落とし穴	Trap			150				Dano + 'dont move'
水塊	Water cluster			150				Dano + 'toad'
蔦地獄	Ivy hell			150				Dano + 'stop'
彫塑	Carvin & engraving			150				Dano + 'petrify'
局地地震	Municipal earthquake			150				Dano + 'confuse'
かまいたち	Kamaitachi			150				Dano + 'dont act'
?火	Will-o'-the-wisp			150				Dano + 'sleep'
底なし沼	Bottom swamp			150				Dano + 'sentença de morte'
砂嵐	Sandstorm			150				Dano + 'darkness'
吹雪	Snow storm			150				Dano + 'silence'
突風	Squal			150				Dano + 'slow'
溶岩ボール	Lava ball			150				Dano + 'death'
Habilidades de Reaction								
風水返し	Wind and water answer			300				Contra-ataca com a habilidade do Elemental User
Habilidades de Support								
攻撃力UP	Physic attack up			400				Aumenta poder de ataques comuns
Habilidades de Move								
移動距離地?無視	Ignore terrain penality			220				Movimento em qualquer tipo de terreno é o mesmo
溶岩上移動	Move above lava			150				Pode se mover na lava

時魔道士 (TIME MAGE)

時魔法 (Time Magic)

Master = 8380		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Black Mage level 3						
ヘイスト	Haste 1			100				Aumenta velocidade
ヘイスジャ	Haste 2			600				Aumenta ainda mais a velocidade
スロウ	Slow 1			80				Diminui a velocidade
スロウジャ	Slow 2			600				Diminui ainda mais a velocidade
ストップ	Stop			350				Não pode se mover ou agir
ドンムブ	Don't move			100				Não pode se mover
レビテト	Levitate			200				Ignora ataques por terra e penalidade de terreno, ganha +0,5 de altura
リフレク	Reflect			300				Ganha o Status Reflect, rebate magias
クイック	Quick			900				Adiciona o turno ativo (Active Turn)
グラビデ	Gravide			250				Reduz HP por 1/3
グラビガ	Graviga			550				Reduz HP pela metade
メテオ	Meteo			1500				Ataque com meteoro
Habilidades de Reaction								
瀕死クイック	Quick death			800				Age imediatamente quando estiver perto de morrer
MPすり替え	MP exchange			400				Perde MP ao invés de HP
Habilidades de Support								
ショートチャージ	Short charge			1000				Reduz o tempo de carregamento de magias
Habilidades de Move								
テレポ	Teleport			650				Teletransporta para qualquer local do estágio, pode errar se muito longe
浮遊移動	Levitate movement			540				Ignora ataques por terra e penalidade de terreno, ganha +0,5 de altura

MANHAS E ESTRATÉGIAS AVANÇADAS

Na hora de definir as habilidades do seu personagem, o primeiro comando de Action (indicado pela seta em forma de raio) é obrigatoriamente o comando padrão da profissão do seu personagem (se ele for um Black Mage, por exemplo, o primeiro comando de Action dele é Black Magic e não pode ser mudado), você pode escolher um comando de Action secundário de qualquer outra profissão que este personagem já teve, ou seja, ele é um Archer e tem o comando padrão Charge, mas ele já foi um Apprentice e um Knight, então você pode optar por escolher Basic Technics (do Apprentice) ou Art of War (do Knight) como comando de Action secundário. Isso permite que um Knight use magias de um Black Mage, mas com o MP e poder mágico de um Knight. Ao contrário das habilidades de Action, você só pode escolher uma habilidade de Reaction (indicada pela seta em forma de V), uma habilidade de Support (indicada pela seta em forma de círculo) e uma habilidades de Move (indicada pelo pé) de qualquer profissão que o personagem já teve.

No menu de ações de seu personagem (Unit Menu, equivalente ao menu C-2 explicado na edição passada), a primeira opção é sempre ataque comum, em seguida vem o comando padrão da profissão de seu personagem (se ele for um Monk, por exemplo, terá o comando Fist Techniques), depois vem o comando de uma profissão secundária (que pode ser Steal de um Thief, por exemplo) e há também as habilidades de Support que dão comandos, como é o exemplo do Defense do Apprentice ou o Change Equipment do Item User.

Quando você estiver com dificuldades para passar por um estágio, além de ficar ganhando experiência e JPs em batalhas secundárias (confira a manha para ganhar muita EXP e JPs na edição 21), você pode anotar os signos dos inimigos (verifique isso na tela de Status deles) e montar um grupo de personagens que tenham signos de boa afinidade com os inimigos, isso vai fazer com que seus ataques sejam mais eficientes, certifique-se de que seus personagens também tenham boa afinidade entre eles, isso permite que magias de cura tenham maior eficiência também (confira a tabela de afinidade entre os signos na edição passada).

Você pode saber qual será a ordem em que virão os turnos de cada personagem, se um Black Mage inimigo está preparando uma magia em um de seus personagens e você está em dúvida sobre o quê fazer, basta acionar o menu Active Turn (menu A-1, explicado na edição passada), com isso vão aparecer o nome dos personagens na seqüência (o nome dos inimigos aparece em vermelho e os personagens que estão preparando magias têm o nome da magia seguido de seu nome). Isso também é útil na hora em que você vai fazer uma magia, se você

quiser fazer uma magia no terreno ao lado do inimigo, de forma a pegar ele, e você fica na dúvida se ele vai se mover, saindo do raio de ação da magia quando ela for ativada, basta apertar → ou ← com o cursor sobre a magia desejada. Você quer fazer uma magia Thunder 3, por exemplo, escolha o comando Action, em seguida o comando Black Magic e então coloque o cursor sobre a magia Thunder 3, agora aperte → ou ← e a tela mostrando a seqüência dos turnos vai aparecer; o turno em que sua magia seria desferida vai aparecer piscando, se não houver turnos inimigos antes (indicado com nomes vermelhos) faça a magia tranqüilo, agora se tiver algum turno inimigo antes, certifique-se que este inimigo não é aquele que você visa acertar, pois se for ele, então ele poderá se mover e sair do raio de ação da magia (se você mirou a magia no chão ao lado dele) ou sair de perto dos outros inimigos fazendo você perder a chance de acertar vários alvos.

Os Brave Points indicam a braveza, a coragem de um personagem; um valor alto possibilita ataques mais fortes e precisos, com um valor baixo o personagem é um covarde. Os Faith Points indicam a fé do personagem; quanto maior o valor, mais fé tem o personagem e com isso, as magias têm mais eficiência sobre ele, isso é muito útil ao fazer magias de cura, mas pode ser um problema quando os inimigos utilizarem magias de ataque neste personagem. As habilidades To Praise (aumenta Brave) e Magic Theory (aumenta Faith) da profissão Speaker podem aumentar os valores de Brave e Faith; após a batalha, estes valores vão diminuir novamente, mas vão se manter maiores do que quando você iniciou a batalha. Se você começa uma batalha com 45 de Brave Points e usa a técnica To Praise aumentando para 60, ao terminar a batalha seu personagem estará com aproximadamente 50 Brave Points. Use esta manha para aumentar os valores de todos os seus personagens. Mas tem um porém, se um destes valores ficar maior que 100, o personagem vai sair permanentemente do seu grupo.

Há uma manha bem legal para evitar a morte freqüente de seus personagens, ainda mais em batalhas contra inimigos apelões que tiram muita energia. A habilidade de reaction Auto-Potion do Item User faz com que o personagem, ao tomar dano (qualquer tipo de dano), tenha grandes chances (80-90%) de usar uma Potion do tipo mais fraco que você tenha. Ele vai usar uma Potion comum se você tiver uma e se não tiver, ele vai tentar usar uma Hi-Potion ou uma X-Potion, nesta ordem. Taí a manha: jogue fora todas as suas Potions e Hi-Potions e compre muitas X-Potions (que curam 150 HP e custam apenas 300 gil), e este personagem será quase imortal. Então equipe todos os seus personagens com esta habilidade de Reaction e você terá um grupo praticamente invencível.

竜騎士 (DRAGON KNIGHT)
ジャンプ (Jump)

Master = 9150		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Thief lv 4						
水平ジャンプ2	Horizon jump 2			150				Pula 2 quadrados de distância
水平ジャンプ3	Horizon jump 3			350				Pula 3 quadrados de distância
水平ジャンプ4	Horizon jump 4			550				Pula 4 quadrados de distância
水平ジャンプ5	Horizon jump 5			800				Pula 5 quadrados de distância
水平ジャンプ8	Horizon jump 8			1100				Pula 8 quadrados de distância
垂直ジャンプ2	Vertical jump 2			100				Pulo com 2 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ3	Vertical jump 3			250				Pulo com 3 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ4	Vertical jump 4			400				Pulo com 4 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ5	Vertical jump 5			550				Pulo com 5 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ6	Vertical jump 6			700				Pulo com 6 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ7	Vertical jump 7			1000				Pulo com 7 de altura. Maior altura=maior dano
垂直ジャンプ8	Vertical jump 8			1500				Pulo com 8 de altura. Maior altura=maior dano
Habilidades de Reaction								
竜の魂	Dragon spirit			600				Quando acertado, ativa Raise 3
Habilidades de Support								
槍装備可能	Equip spare			400				Pode equipar spares
Habilidades de Move								
高低差無視	Ignore height variation			700				Ignora altura ao se movimentar (pulo vertical infinito)

話術士 (SPEAKER)
話術 (Talk Technique)

Master = 3900		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Ying/Yang Mage level 3						
勧誘	Invitation			100				Transformar inimigo em aliado
説得	Persuasion			100				Reduz CT (Charge Time) para 0
はめる	To praise			200				Aumenta Brave
おどす	To menace			200				Diminui Brave
説法	Magic theory			200				Aumenta Faith
解法	Solution			200				Diminui Faith
死の予言	Death sentence			500				Causa "Sentença de Morte"
商談	Negotiation			100				Inimigo dá gil para você
悪口	Evil speaking			300				Causa Berserk no alvo
ダーラボンのまね	Darlabon's invitation			300				Causa Sleep no alvo
Habilidades de Reaction								
耳指ガード	Ear finger guard			300				Evita todos os ataques de Speaker
Habilidades de Support								
銃装備可能	Equip gun			800				Pode equipar armas de fogo
調教	Teach Music			500				Inimigo torna-se aliado quando seu HP está perto de 0
まじゅう語	Monster speak			100				Monstro não ataca
Habilidades de Move								

召喚士 (SUMMONER)
召喚魔法 (Call Magic)

Master = 9800		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Time Mage level 3						
モーグリ	Moogle	8	34	110	4	2	3	Cura aliado. Pouco ganho de HP. Causa dano se estiver com o Status Undead
シヴァ	Shiva	24	15	200	4	2	3	Dano com gelo nos inimigos
ラムウ	Ramuh	24	15	200	4	2	3	Dano com trovão nos inimigos
イフリート	Ifrit	24	15	200	4	2	3	Dano com fogo nos inimigos
タイタン	Titan	30	10	220	4	2	3	Dano com Terra nos inimigos. Sem efeito em personagens com Levitate ou voadores
ゴーレム	Golem	40	25	500	Pers.		Alid.	O golem toma dano quando aliados são acertados com ataques comuns
カーバンクル	Carbunkle	30	20	350	4	2	3	Dá Reflect aos aliados
バハムート	Bahamut	60	7	1600	4	3	4	Ataque com Bahamut nos inimigos
オーディン	Odin	50	8	900	4	3	4	Ataque com Odin nos inimigos
リバイアサン	Leviathan	48	8	860	4	3	4	Ataque com água nos inimigos
サラマンダー	Salamander	48	8	860	4	2	3	Ataque com fogo nos inimigos
シルフ	Silph	26	15	400	4	2	3	Causa Mute nos inimigos
フェアリー	Fairy	28	15	400	4	2	3	Cura aliado. Ganho médio de HP. Causa dano se estiver com o Status Undead
リッチ	Lich	40	10	600	4	2	3	Ataque com Necromancer nos inimigos
クリュプス	Kleops	62	9	1000	4	2	3	Ataque com vidro nos inimigos
******	*******							Novas magias de Summon
Habilidades de Reaction								
瀕死MP回復	Recover MP when near death			400				Recupera totalmente o MP quando o personagem estiver quase morto
Habilidades de Support								
消費MP半？	Half MP used			1000				Faz magias com a metade do custo em MP
Habilidades de Move								

踊り子 (DANCER)
踊る (Dancer)

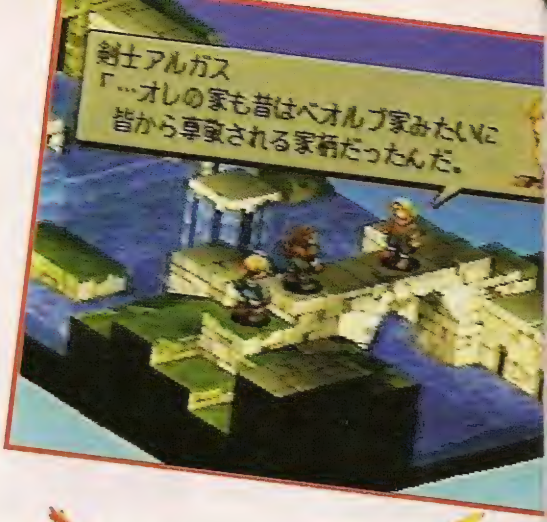
Master = 8000		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Sexo feminino, Elemental User level 5, Dragon Knight level 5						
ウイッチハント	Witch hunt	0	17	100				Dano em MP por todos os inimigos em qualquer lugar na batalha. Dura alguns turnos
ウイズナイブス	Wizard Knives	0	17	100				Dano em HP por todos os inimigos em qualquer lugar na batalha. Dura alguns turnos
スローダンス	Slow dance	0	13	100				Diminui velocidade por todos os inimigos na batalha
ポルカポリカ	Polka Polka	0	13	100				Diminui poder de ataque por todos os inimigos na batalha
アンフェイス	Unfaith	0	10	100				Diminui poder mágico por todos os inimigos na batalha
ネイムレスダンス	Nameless dance	0	10	100				Causa um destes Status por todos os inimigos na batalha: Blindness, Confuse, Mute, Toad, Poison, Slow, Stop, Sleep
ラストダンス	Last dance	0	5	100				CT=0, passa o turno
Habilidades de Reaction								
Aセーブ	A save			600				Aumenta ataque comum quando acertado
ブレイブアップ	Brave up			700				Aumenta Brave quando acertado
Habilidades de Support								
Habilidades de Move								
Jump+3	Jump +3			1000				Pode pular 3 quadrados mais alto
飛行移動	Fly movement			5000				Voar

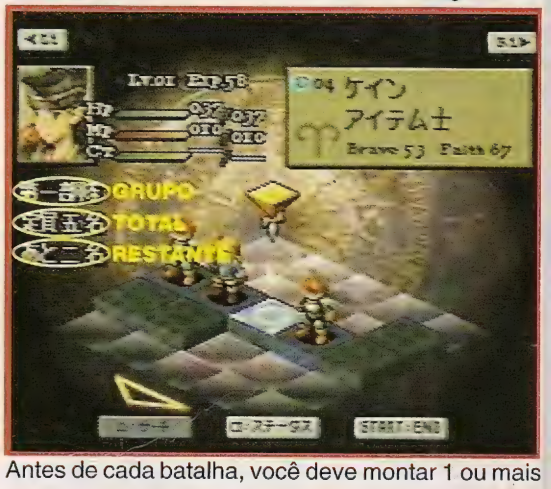
吟遊詩人 (BARD)
詩 (Poem)

Master = 7900		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Sexo masculino, Summoner level 5, Speaker level 5						
天使の詩	Angel's verse	0	17	100				Ganha MP por todos os aliados em qualquer lugar na batalha. Dura alguns turnos
命の詩	Life's verse	0	17	100				Ganha HP por todos os aliados em qualquer lugar na batalha. Dura alguns turnos
応援歌	Rooters' song	0	13	100				Aumenta velocidade por todos os aliados na batalha
戦いの詩	War song	0	13	100				Aumenta poder de ataque por todos os aliados na batalha
魔力の詩	Magical song	0	10	100				Aumenta poder mágico por todos os aliados na batalha
名もなき詩	Ancestor's poem	0	10	100				Ganha 1 destes Status por todos os inimigos na batalha: Riraise, Regeneration, Protect, Shield, Haste
ラストソング	Last song	0	5	100				CT=100, pode agir imediatamente
Habilidades de Reaction								
MAセーブ	MA save			500				Aumenta ataques mágicos quando acertado
フェイスアップ	Faith up			700				Aumenta Faith quando acertado
Habilidades de Support								
Habilidades de Move								
Move+3	Move +3			1000				Pode mover 3 quadrados a mais
飛行移動	Fly movement			5000				Voar

侍 (SAMURAI)
引き出す (Releasing)

Master = 8000		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Knight level 4, Monk level 5, Dragon Knight level 2						
阿修羅	Ashura			100				Dano não elemental
虎鉄	Kotetsu			200				Dano não elemental
備前長船	Bizen Osafune			300				Dano em MP
村雨	Murasame			400				Cura aliados, ganha algum HP
天のむら雲	Heaven's village			500				Dano + 'slow' nos inimigos
清盛	Kiyomori			600				Causa Protect e Shield aos aliados
村正	Muramasa			700				Causa confusion e death sentence nos inimigos
菊一文字	Kikuichimonji			800				Dano não elemental em 4 inimigos
正宗	Masamune			900			Alid.	Causa Haste e Regen nos aliados
?地？？剣	??Earth??Sword			1000				Dano não elemental em 5 inimigos
Habilidades de Reaction								
肉斬骨断	Flesh Murder			200				Contra-ataque de máximo dano quando estiver com HP perto de 0
白刃取り	White edge catch			700				Alta possibilidade (por volta de 70%) de evitar ataque
Habilidades de Support								
刀装備可能	Equip katana			400				Pode equipar katana
両手持ち	Two-hand wield			900				Segura arma com 2 mãos para causar mais dano
Habilidades de Move								
水面移動	Water surface move			300				Movimentar-se na água





Antes de cada batalha, você deve montar 1 ou mais grupos. Confira na foto a quantidade de grupos que você pode montar (indicado como GRUPO, a quantidade é indicada pelo segundo caractere). Há um limite de personagens por grupo, indicado na foto como TOTAL, que no caso é 5 (indicado pelo terceiro caracter). A indicação RESTANTE mostra quantos personagens ainda podem ser colocados neste grupo, como já tem 3 colocados e o total é 5, então o restante é 2 (indicado pelo terceiro caractere). Como os números estão todos indicados por Kanjis, confira abaixo quanto equivale cada caractere.

一 二 三 四 五

1 2 3 4 5

算術士 (MATHEMATICIAN)
算術 (Arithmetic)

Master = 4200		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		White Mage lv 5, Black Mage lv 5, Time Mage lv 4, Ying/Yang Mage lv 4						
CT	CT			250				Checa o CT
レバル	Level			350				Checa o Level
Exp	EXP			200				Checa a EXP
ハイト	Height			250				Checa a altura
素数	Prime numbers			300				Números primos são afetados
5	5			200				Múltiplos de 5 são afetados
4	4			400				Múltiplos de 4 são afetados
3	3			600				Múltiplos de 3 são afetados
Habilidades de Reaction								
あまり振り分け	Not much style			200				??
ダメージ分配	Damage share			300				Quando tomar dano, causa metade deste dano no atacante
Habilidades de Support								
取得ExpUP	Increase Exp			350				Ganha 50% a mais de EXP
Habilidades de Move								
Exp獲得移動	Exp on move			400				Ganha 2 EXP para cada quadrado de movimentação
Jp獲得移動	Jp on move			400				Ganha 2 JP para cada quadrado de movimentação

Para usar as habilidades de Action do Mathematician, você deve escolher uma das características (CT, Level, Exp e Height) e 1 dos números. Então, na batalha, você pode fazer uma magia de White Mage, Black Mage, Time Mage e Ying/Yang Mage sem gasto de MP e de qualquer lugar nos personagens (aliados e inimigos) que tenham um número da característica múltiplo no número escolhido. Por exemplo: você escolhe EXP e o número 5, então todos os personagens com pontos de EXP múltiplos de 5 serão afetados pela magia que você fizer. Se escolher Level e Prime, todos os personagens com número do level primo serão afetados.

忍者 (NINJA)
投げる (Throw)

Master = 3960		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Archer level 4, Thief level 5, Elemental User level 2						
手裏剣	Shuriken	0	0	50				Arremessa Shuriken da lista de itens
たま	Egg	0	0	70				Arremessa Ovo da lista de itens
ナイフ	Knife	0	0	100				Arremessa faca da lista de equipamentos
剣	Sword	0	0	100				Arremessa espada da lista de equipamentos
鎚	Hammer	0	0	100				Arremessa martelo da lista de equipamentos
刀	Blade	0	0	100				Arremessa lâmina da lista de itens
忍者縫	Ninja blade	0	0	100				Arremessa espada ninja da lista de equipamentos
斧	Axe	0	0	120				Arremessa machado da lista de equipamentos
槍	Spare	0	0	100				Arremessa spare da lista de equipamentos
槍	Rod	0	0	100				Arremessa cajado da lista de equipamento
騎士剣	Knight sword	0	0	100				Arremessa espada de cavaleiro da lista de equipamentos
辞書	Dictionary (book)	0	0	100				Arremessa livro da lista de equipamentos
Habilidades de Reaction								
潜伏	Ambush			1000				Quando acertado, torna-se invisível para os olhos dos inimigos. Não pode ser alvo
見切る	Sight cut			400				Alta possibilidade de desviar de ataques comuns
Habilidades de Support								
二刀流	Double sword			1000				Acerta com cada mão (acerta duas vezes)
Habilidades de Move								
水上移動	Moving on water			420				Move-se normalmente na água

ものまね士 (IMITATOR)
ものまね (Mimic)

Master = 0	Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action	Apprentice level 8, Item User level 8, Elemental User level 5, Dragon Knight level 5, Talker level 5, Summoner level 5						
Habilidades de Reaction							
Habilidades de Support							
Habilidades de Move							

Obs.: na edição passada, publicamos as tabelas para as profissões Apprentice, Item User, Knight, Archer e White Mage, mas faltou o comando padrão de cada uma destas profissões, para não ficar feio, publicamos os comandos destas profissões agora. Anota aí:

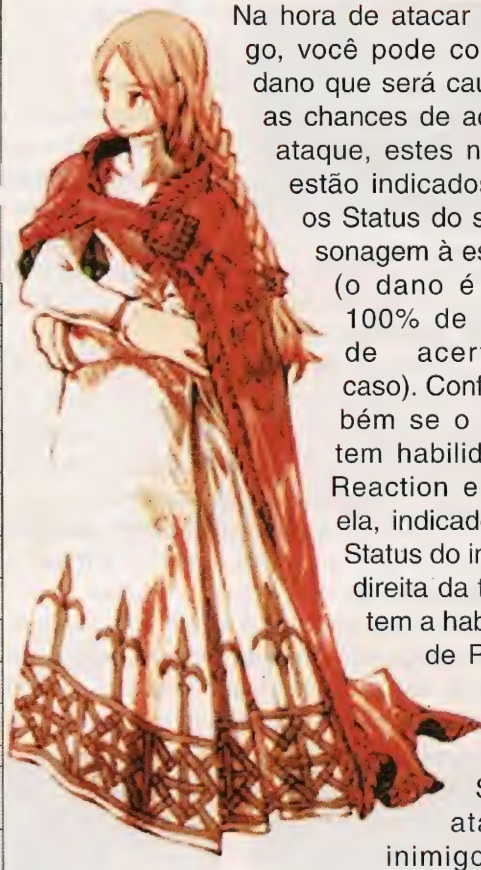
見習い戦士 (APPRENTICE)
基本技(Basic Techniques)

アイテム士 (ITEM USER)
アイテム (Item)

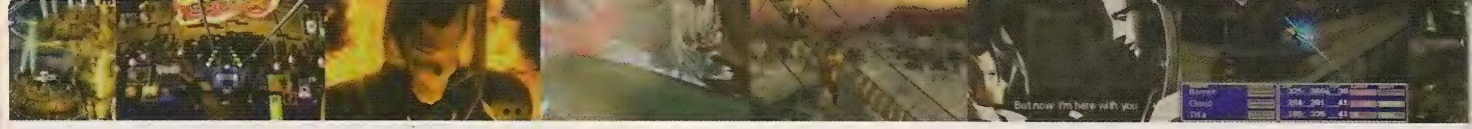
ナイト (KNIGHT)
戦技 (Art of War)

弓使い (ARCHER)
チャージ (Charge)

白魔士 (WHITE MAGE)
白魔法 (White Magic)



Na hora de atacar o inimigo, você pode conferir o dano que será causado e as chances de acertar o ataque, estes números estão indicados sobre os Status do seu personagem à esquerda (o dano é 9 com 100% de chance de acerto no caso). Confira também se o inimigo tem habilidade de Reaction e qual é ela, indicado sob o Status do inimigo à direita da tela (ele tem a habil-idade de Reaction Counter no caso). Se você atacar o inimigo pela frente, suas chances serão menores, assim como se você atacar de longe, mas as chances de acerto aumentam se você atacar pelos lados ou o mais perto possível, pelas costas o ataque sempre acerta.



FINAL FANTASY VII

PARA SEMPRE FINAL FANTASY

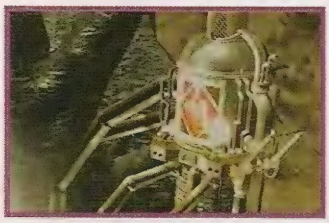
Se você pensou que já viu tudo que poderia ser visto em FF7, está redondamente enganado, pois a versão americana deste, que já é considerado um dos clássicos do gênero, reserva surpresas. Entre elas algumas novas cenas em CG, novos cenários de batalha, e dois Planet Weapons além daqueles existentes na versão japonesa, os quais você pode enfrentar normalmente.

Em termos de tradução, a versão é fiel à japonesa, havendo somente algumas diferenças quanto a nomes de personagens (Tsong e Lewde dos Turcos viraram, respectivamente, Tseng e Rodi; a filha de Baret, Marin virou Marlene), Materias (Kabau, que significa Protect, agora chama-se Cover, etc.) e armas (Atma Weapon para Ultima Weapon, entre outras). Mas a história continua a mesma que conquistou milhares de fãs em todo o mundo.

Cenários de batalha foram adicionados, como por exemplo, nas Corel Montains, onde os mais atentos notarão um cenário com um reator Mako ao fundo. Há também algumas novas animações no cenário, dando um novo charme ao game.

Vários detalhes foram adicionados ao cenário, como estas engrenagens em movimento.

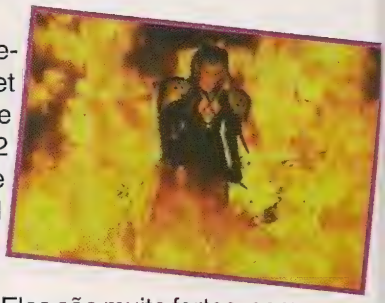
Aqui, uma das novas cenas em CG. Não te lembra um pouco "Independence Day"?



Os reatores Mako, apesar de não numerados como dito na edição passada, têm um aspecto mais elaborado.

Quer ficar em forma? Dê uma passadinha no andar 64 na torre da Shinra em Midgard.

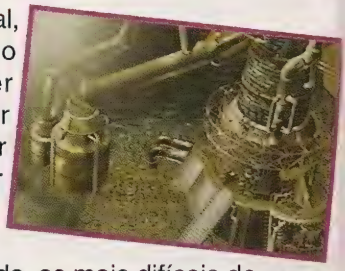
Agora você poderá enfrentar 2 dos 3 Planet Wepons antigos (Atma e Diamond) , e mais 2 criados especialmente para este FF7: Emerald (no fundo do mar, próximo à Junon) e Ruby (no deserto de Gold Saucer). Eles são muito fortes, com cerca de 1 milhão de HP cada (pobre Sephiroth...) e ainda



Saca só o visual desta nova seqüência de batalha. Existem ainda muitas outras espalhadas pelo mundo.

A viagem para Gold Saucer ganhou mais brilho com as novas animações

dão, além de uma EXP animal, itens especiais (Emerald dá o Earth Harp, que pode ser trocado pelas Master Summon Materia, Master Magic Materia e Master Comand Materia; já Ruby tem o Desert Rose que, trocado, lhe dará um chocobo dourado, os mais difíceis de se criar no jogo). Mas não se preocupe, eles são opcionais não influenciando diretamente na história.



Por fim, você será testemunha de uma nova demo em CG, mostrando o lançamento de três Planet Weapons da crosta do planeta. Realmente incrível.

A única coisa que talvez possa decepcionar um pouquinho é a ausência de uma maneira para ressuscitar Aeris, tendo assim um final diferente. Mas, de qualquer forma, FF7 faz jus à tradição de Final Fantasy, superando-se a cada versão através de inovações e tramas sempre originais, complexas e cativantes. Mais um ponto para a Square.

PLAYSTATION			
FINAL FANTASY VII			
SQUARE	-	3 CDs	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	4.8	JOGABILIDADE	3.9
MÚSICA	3.9	DIFICULDADE	3.4
EF. SONOROS	3.2	ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.7	CLAS. FINAL	4.0
CRÍTICA			
Não decepcionou, Final Fantasy VII continuou com o mesmo glamour da versão japonesa.			

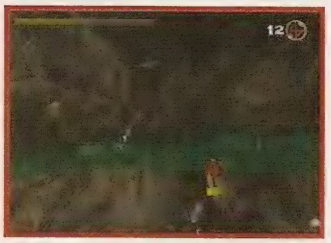
THE LOST WORLD
Jurassic Park

PLAYSTATION

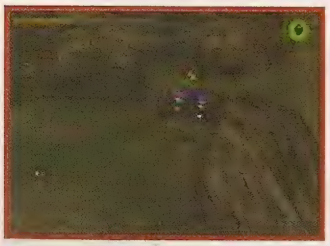
Chegou um dos games mais esperados do ano. Jurassic Park não fez feio, deixou milhares de gamemaníacos de cabelo em pé. O objetivo do jogo é recolher pelas fases o DNA, um componente do cromossomo que permite a evolução da espécie, por exemplo, com um DNA de um dinossauro, podemos repovoar o mundo com esses lagartões. Com a jogabilidade animal e gráficos muito bem trabalhados o jogo prende a atenção de quem joga, possibilitando assim total divertimento da galera. A música é simplesmente tenebrosa, dando um toque de suspense ao game e os efeitos sonoros arregaçam.

Todos os movimentos dos dinossauros foram minuciosamente estudados para oferecer o máximo em realidade, tanto que até quando você está parado, o dino se movimenta sem parar. A jogabilidade é um pouco difícil de assimilar no começo, mas depois você acostuma. Além de tudo isso, o game é bem longo (ou seja, você pode ficar horas e horas em frente à telinha e o jogo não acaba). Sem demagogia e de gamemaníacos para gamemaníacos, vale a pena se arriscar no mundo dos Dinossauros.

O T - Rex só recupera energia quando engole suas presas.



Para encontrar novos caminhos, ande sempre segurando o botão R1.



Este é um DNA, você encontra um por fase.

Use o sinalizador de luz para prender a atenção do T- Rex e corra.

COMANDOS

VELOCIRAPTOR

▲ = esquiva ou cambalhota
○ = ataque com pulo
□ = mordida
X = pulo
R1= (segurando) descobre
R2= comer a presa morta
L2= grunhido

HUNTER (homem)/ SARAH (mulher)

▲ = esquiva ou cambalhota (passa por baixo do dinossauro)
○ = gancho (use para se pendurar em lugares altos ou para pegar itens escondidos)
□ = tiro
X = pulo
R1= (segurando) descobre caminhos secretos
L2= troca de arma

COMPSOGNATHUS

▲ = esquiva ou cambalhota
○ = mordida (se você estiver correndo, aperte para dar patadas)
□ = mordida
X = pulo
R1= (segurando) descobre caminhos secretos
L1= come a presa morta

T - Rex

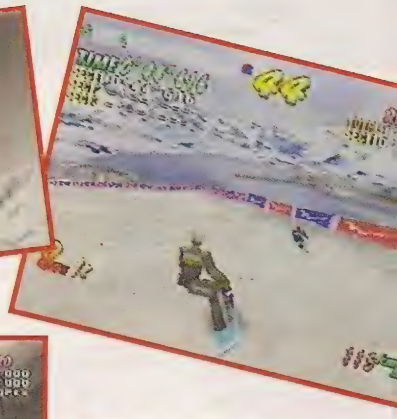
▲ = esquiva
○ = mordida (segure X após chacoalhar a presa para engoli- la) / cabeçada
□ = mordida
X = pulo (ridículo)
R1= (segurando) descobre caminhos secretos
L2= grunhido

PLAYSTATION			
THE LOST WORLD - JURASSIC PARK			
ELECTRONIC ARTS - CD			
AÇÃO - 1 JOGADOR			
GRÁFICO	3.6	JOGABILIDADE	3.9
MÚSICA	3.8	DIFICULDADE	4.1
EF. SONOROS	4.2	ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.9	CLAS. FINAL	3.7
CRÍTICA			
Animal! Não deixe de jogar este game malucão!			

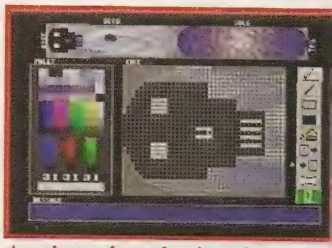
COOL BOARDERS 2

Cool Boarders está de volta

Cool Boarders chega para detonar outra vez, com muito mais adrenalina do que nunca, bem mais completo e com muitas novidades, como por exemplo editar sua prancha criando desenhos e outras coisas que vier na cabeça. Outra coisa que ficou demais, "the best", foi o modo Free Ride, onde você terá que passar vários obstáculos, do tipo rampas com caminhões embaixo, bandeira dupla, árvores, toras de madeira e muito mais. Aproveitando estes obstáculos, você vai fazer muitas manobras. Outra inovação é que em Cool Boarders 2 você pode também jogar linkado ou com um amigo, no novo modo Vs. Battle mas, em tela dividida. Os gráficos não mudaram muita coisa em relação ao primeiro, a jogabilidade está um pouco melhor, ficando mais fácil concluir uma manobra, o som está de arrebentar, tendo até algumas músicas cantadas, realmente muito bom, deixando a diversão muito superior ao game anterior. Você que gostou da primeira versão, vai se apaixonar por Cool Boarders 2, pura adrenalina!!!



Depois de cada curva perfeita que fizer, aparece a mensagem "Make a cool trick!!".



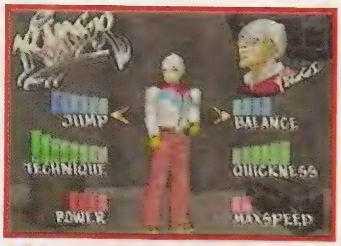
Aqui você poderá redesenhar seu Snow Board do jeito que quiser.

Durante o loading, você poderá ver os comandos principais dos personagens.

Na tela em que se encontra uma das primeiras rampas, deslize sobre a caçamba do caminhão para ganhar muitos pontos.

Os replays das manobras são realmente bem radicais.

Cuidado com as toras de madeira que ficam no meio do caminho.

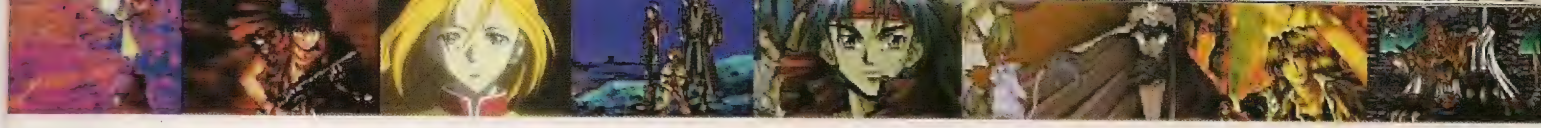


Além de escolher as habilidades de seu personagens, poderá também escolher a cor que quiser.

PLAYSTATION			
COOL BOARDERS 2			
UEP SYSTEMS	- CD		
SNOWBOARD	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	3.7	JOGABILIDADE	3.5
MÚSICA	4.1	DIFICULDADE	3.0
EF. SONOROS	2.9	ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.4	CLAS. FINAL	3.7

CRÍTICA

Agora as manobras estão bem mais fáceis de se executar.



WILD ARMS

ATENDENDO A PEDIDOS

Tudo bem, tudo bem! Vocês venceram. Devido à tonelada de cartas enviadas à nossa redação, resolvemos atender aos pedidos dos leitores e publicar um "detonado" no estilão Final Fantasy VII (para os desinformados, favor conferir as cinco edições anteriores da Gamers), pois é, Wild Arms vem fazendo a cabeça da galerinha, levando-se em conta que muitos game-maníacos passaram a jogar (ou se interessar por) RPG devido ao grande sucesso desta obra de arte da Sony. Decidimos republicar as três primeiras aventuras do começo do game para quem perdeu a edições de número 20 e 21 da Gamers. E agora, sem muita frescura, vamos ao que interessa: A Estratégia.

Rudy Roughnight

Idade: 15

Dream Chaser

Cecilia Lynne Adlehyde

Idade: 16

Princesa e Maga

Jack Van Burace

Idade: 27

Caçador de Tesouros

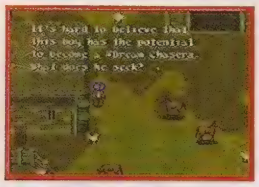
ESTRATÉGIA

SURF VILLAGE

Fale com todo mundo, pegue a Tool "Bombs"e vá para Berry Cave.

ITENS PARA COMPRAR

Heal Berry.....20
Antidote.....50
Medicine.....50
Violet Rose.....50
Heat Save.....50
Long Knife.....120



Quando você começa o jogo, pode optar por três aventuras diferentes; sendo que a ordem de escolha não influi no enredo do game, optamos por escolher primeiro a aventura de Rudy Roughnight, o personagem principal da história.

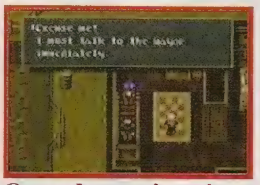
A aventura de Rudy começa em Surf Village, um povoado muito feliz, que vive da criação de galinhas e cavalos.

Sempre que encontrar caixas ou barris, dê uma fuçada para ver se não há nenhum item. Alguns barris contém itens muito bons, como Crest Graphs.

Converse com todo mundo da vila.

O Memory Bird (papagaio rosa), salva seu progresso com a primeira opção ou muda seu personagem com a segunda.

Vá para a casa do prefeito (Mayor Piffer) e durma. Quando você acordar, o prefeito lhe dará a Tool "Bombs". Essa Tool permite que você exploda coisas pequenas, como caixas e pedregulhos.

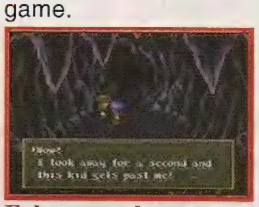


Quando você estiver saindo da casa do prefeito, um homem chega e conta que Tony, um menino da vila, se perdeu na Berry Cave quando foi buscar algumas ervas para curar seu pai que estava muito doente. É, sobrou para você.

Saia de Surf Village e rume para o sul, até a Berry Cave.

BERRY CAVE

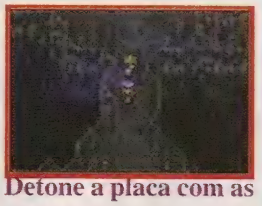
Encontre Tony, pegue as ervas no altar e mate o primeiro boss do game.



Fale com o homem na entrada e siga em frente.

Use as "Bombs" para explodir as caixas dentro da montanha e pegar itens.

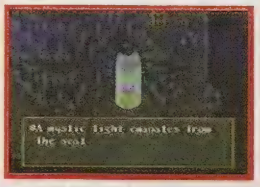
Puxe a alavanca para mover a estátua.



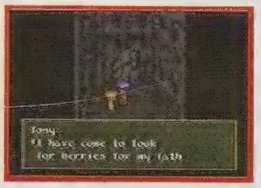
Detone a placa com as "Bombs".

Quando chegar à parte das escadas, desça pela esquerda até achar esta parede. Detone-a com uma bomba e entre.

Pegue três maçãs dentro dos baús e use-as para melhorar seu personagem.

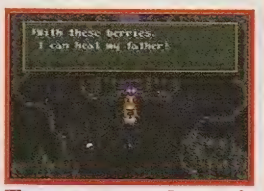


Vá pelo caminho ainda inexplorado e salve seu progresso neste save point.

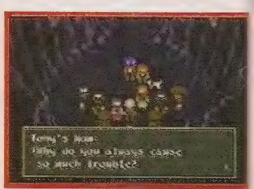


Ao encontrar Tony, quebre a parede e entre na sala onde se encontra o monstro adormecido.

Pegue a Bandanna no baú e vá até o altar. Quando você pegar as Berries, o monstro será despertado e um grande terremoto assustará o povo de Surf Village que rumará para a montanha para ver o que ocorreu.

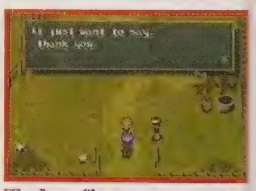


Tony agradecerá, dizendo que as ervas podem salvar seu pai.



O povo (já na caverna) também agradecerá. E tudo está bem, até que o monstro aparece.

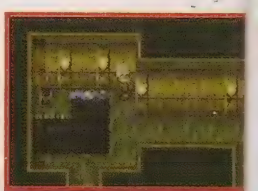
Rapidamente, você enfrentará o primeiro boss do game. Use seu Hand Cannon, e cure-se com suas Heal Berries quando necessário. Não é muito difícil.



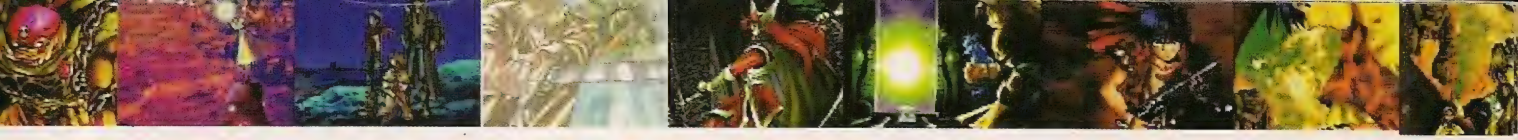
Todos ficaram contra você, menos Tony. Volte para Surf Village converse com o prefeito e saia. Fim de aventura para Rudy.

TEMPLE OF MEMORY

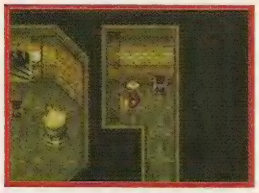
Decifre os Puzzles (que são baba) e ache a mensagem holográfica do Elw no final da fase.



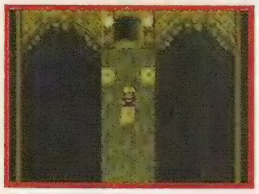
Logo em seguida vem a aventura de Jack, um jovem caçador de tesouros. A aventura começa com uma pequena conversa com Hanpan (seu rato), logo após entre nas ruínas



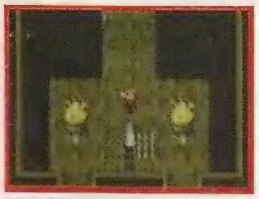
caia e siga para o norte. Para pegar itens inacessíveis, use Hanpan.



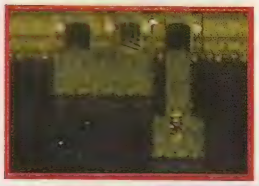
Pise nos Switches para abrir as portas trancadas.



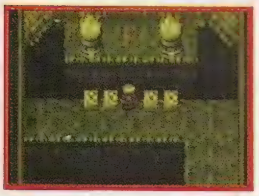
Nesta parte, empurre a pedra do meio e siga correndo pelo lado direito ou esquerdo (não vá pelo meio).



Use Hanpan e entre pela porta da direita.

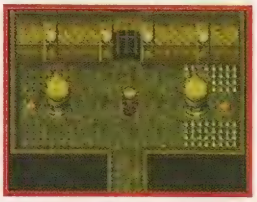


Ative o Switch para abrir o portão.

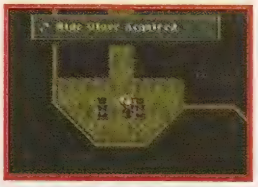


Volte e entre pela porta da esquerda, desça as escadas e siga pela direita, suba pela porta, derrube o bloco do meio e use Hanpan.

Prossiga e você encontrará um save point, salve seu progresso e siga para o norte.



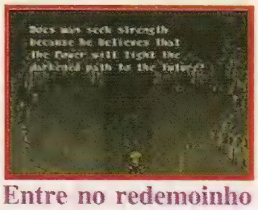
Passe o corredor estreito correndo e ao sair dele passe andando pelos dois switches vermelhos laterais para abrir o switch central, pise nele e entre na porta.



Ande com cuidado na ponte para não cair e não deixe de pegar estes dois baús antes de entrar na próxima sala.

Chegando aqui, suba em um switch e jogue Hanpan no outro para abrir uma passagem secreta. Entre.

Ative a máquina para ver a mensagem holográfica de um Elw (criatura indígena de Filgaia).



Entre no redemoinho rosa e saia das ruínas. Fim de aventura com Jack.

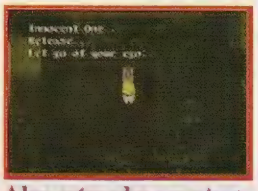
CURAN ABBEY

Pegue o pocket watch, arrume a biblioteca e converse com todo mundo. Vá até a Forbidden Library, mate o mestre e consiga a Water Rune.

Por último, escolha a garotinha Cecilia Lynne Adlehyde. A princesa de Adlehyde, que estuda magia em Curan Abbey, ultimamente tem ouvido vozes estranhas que ninguém mais escuta. Alguma coisa a ver com um livro proibido e sobre "the innocent one".

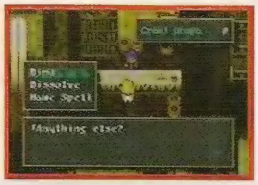
Ao acordar, converse com todo o pessoal e saia da sala. Vá para fora da Abadia e converse com Anje, ela colocará a Guardian Stone sobre a mesa. Volte para a sala de aula e fale com a irmã Maria; siga para a biblioteca e converse com o rapaz, ele lhe pedirá que arrume a bagunça dos livros. Volte para a sala onde você encontrou Anje, use a Tear Drop sobre a Guardian Stone para obter a nova Tool: Pocket Watch.

Volte para a biblioteca e use o Pocket Watch.

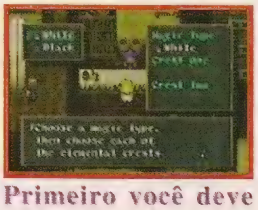


Algo estranho acontece, todos os livros são devolvidos aos seus devidos lugares, menos um, justamente o que fala sobre a Forbidden Library.

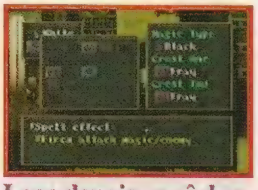
Vá para a sala ao lado e adquira seu primeiro Crest Graph do jogo. O Crest Graph é um item que pode ser transformado em magia quando você encontra um mago em cidades ou em castelos.



Vamos agora aprender a fabricar uma magia: Primeiramente você precisa ter em sua posse um Crest Graph, ao conversar com o mago ele lhe dará 3 opções. A primeira (Bind) é a que você deve escolher para começar fazer a mágica, a segunda (Dissolve) serve para que você desmanche uma mágica tranformando-a em Crest Graph novamente e a última (Home Spell) serve para sair do menu. Escolha a primeira e mãos à obra.



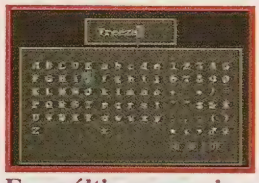
Primeiro você deve escolher se sua mágica será White (branca) ou Black (Negra).



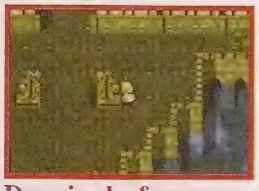
Logo depois, você deve combinar os elementos (Fogo, Terra, Água e Ar). O efeito de sua mágica depende da combinação que você criar. Ao Todo são 64 mágicas disponíveis no jogo: 16 Simple Black Magic, 16 Simple White Magic, 16 Advanced Black Magic e 16 Advanced White Magic (as Advanced Magics só são acessíveis quando você

completa as Simple Magics).

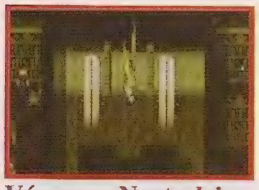
Após combinar sua mágica, confirme.



E por último, nomeie-a da forma que desejar. Facinho, não?



Depois de fazer sua mágica, converse com todo mundo da Abadia para conseguir mais informações sobre a Forbidden Library. Uma menina lhe dirá que existem dois switches nas estátuas que ficam no terraço da Abadia. Siga para lá, acione-os e mova as estátuas de forma que uma fique olhando para a outra, mova-se para o meio das duas e use a Tear Drop.

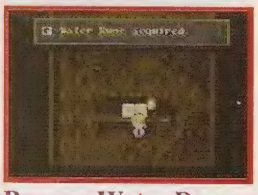


Vá para o Norte, leia a placa e use a Tear Drop.

Os Puzzles desta parte, parecem brincadeira de criança.

Ao chegar na Forbidden Library (Biblioteca proibida) encontre os três livros escondidos e queime-os na fogueira para abrir a porta que dá acesso ao monstro.

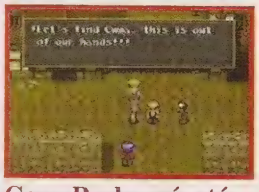
Leia o livro (de seus sonhos) sobre a mesa e se prepare para um boss. Concentre seus ataques mais fortes e use a magia shield para que ele não o acerte.



Pegue a Water Rune e pronto, acabou as primeiras aventuras, agora você deve unir os personagens levando-os para Adlehyde.

VIAGEM PARA ADLEHYDE

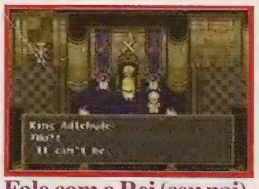
Leve Rudy, Jack e Cecilia para Adlehyde.



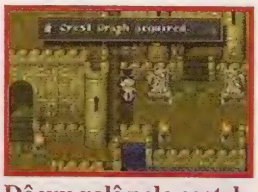
Com Rudy, vá até o Memory Bird e troque para Jack na opção change.

Com Jack, vá ao Memory Bird e troque para Cecilia.

Com Cecilia, fale com Rudy e Jack, e siga para o castelo ao norte.



Fale com o Rei (seu pai), você diz para ele que não quer que ninguém saiba que saiu de Curan Abbey, e ninguém a reconhece, pois quando foi para Curan Abbey você era praticamente um bebê.

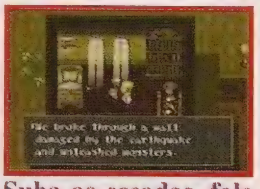


Dê um rolê pelo castelo e encontre itens muito bons como este Crest Graph por exemplo...

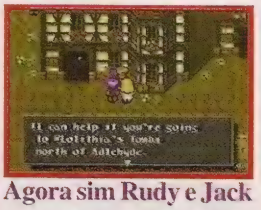
... e mais estes 200 contos.

Vasculhe mais um pouco o castelo por dentro e encontre a Moon Stone.

Volte para a cidade e entre na casa de Emma (note o símbolo na entrada).



Suba as escadas, fale com Emma e saia da casa.



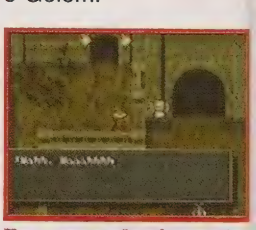
Agora sim Rudy e Jack se unirão à você, basta conversar com eles, que ainda estão em frente ao Memory Bird.

Não esqueça de pegar este baú à noroeste da cidade.

Saia de Adlehyde e siga para Lolithia's Tomb (ao norte).

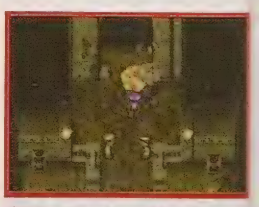
LOLITHIA'S TOMB

Pegue todos os baús, mate o boss e encontre o Golem.

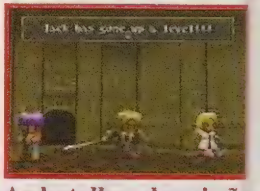


Pegue os baús, suba pela escada, dê a volta e derrube esse tiozinho.

Logo em seguida, entre na porta acima e converse com Emma. Exploda a parede, entre e pegue o baú.

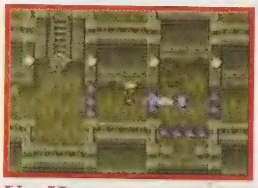


Caia pela direita e converse com os guardas. Eles o deixarão passar, use bombas nas pedras para abrir o caminho.



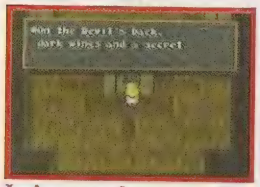
As batalhas daqui são boas, pois não são difíceis e dão bastante experiência. Boa oportunidade para subir o level de seus personagens.

Ao entrar, suba as escadas e vá tudo para a esquerda. Caia e entre nesta sala para conseguir mais um Crest Graph.



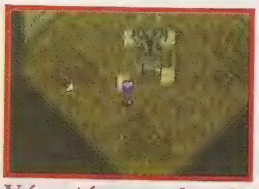
Use Hanpan quando for necessário.

Para pegar este baú, basta empurrar uma pedra para cada lado, começando pela direita e continuando respectivamente.



Leia esta placa que diz: Atrás do Demônio, asas negras e um segredo.

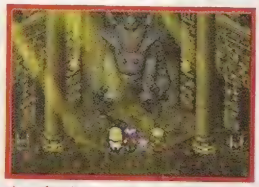
Pegue este baú, indo pela esquerda na entrada principal.



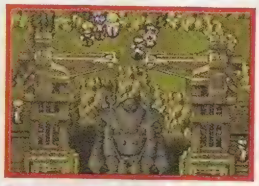
Vá até a sala do Demônio, acione o switch em suas costas e mova as pedras que aparecerão de modo que formem um quadrado ao redor da estátua.

Suba as escadas (se cure, recarregue sua arma e seu MP) e prepare-se para a batalha.

Nada de se espantar, use seus melhores ataques e não se esquece de se curar.



Após derrotar o chefão, siga para o norte e antes de verificar o Golem, pegue os dois baús que estão ao seu lado.



Volte para Adlehyde e veja a cena em que os Golens são devolvidos aos seus locais de origem.

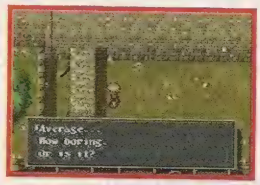
Carregue sua arma e se possível, faça um Upgrade nela (só que é caro pra caramba).

Esta é a passagem para o festival de Adlehyde, fale com o homem na entrada.

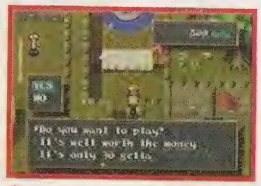
Assim como em Final Fantasy IV, Chrono Triggrer e outros RPGs muito loucos, Wild Arms também tem aqueles minijogos que dão um toque a mais de diversão no game. E é no Ruin Festival que você os encontra. Divirta-se.

Antes de gastar todo o seu dinheiro com os jogos, não se esqueça de pegar 500 paus com Emma pelo seu serviço de reencontrar o Golem.

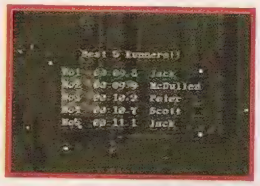
Esse joguinho é um barato. Você tem que pegar o máximo de toupeiras que conseguir. Dependendo do número, você pode conseguir itens muito bons ou ruins (é só pegar e jogar para qualquer lado, não precisa jogar para dentro do cercado). Aperte o botão X para pegar os bichinhos.



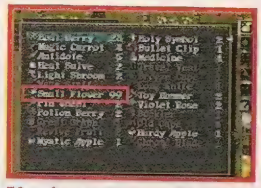
Esse aqui é mais ou menos um teste de coragem, você paga para jogar, (como no da toupeira) se posiciona e automaticamente sai em disparada em direção ao muro. Seu objetivo é parar antes que enfie as fuças na parede. Aperte o botão X para parar (tente parar quando pisar na grama) quanto mais perto do muro você chegar, melhor o item.



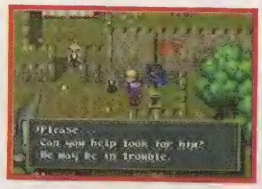
Como não poderia faltar, aí está o bom e velho tiro ao alvo, (este também tem que pagar) posicione-se bem e tchum! O prêmio também são itens (quase sempre ruins).



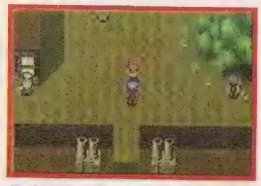
Também tem a corrida. Você não paga nada para jogar, mas também não ganha nada. Ou seja a única vantagem é a diversão (por sinal este é o joguinho mais divertido).



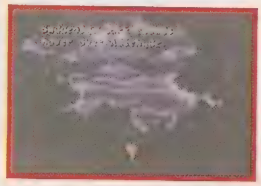
Você ainda pode (ou melhor, deve) comprar 99 Small Flowers com a menina que está no meio da praça do festival, a Small Flower melhora a sorte dos seus personagens, que pode ser Bad, Good ou Best, conforme o tempo passa ela regride.



Antes de sair do festival, converse com este homem que está à direita da banca de tiro ao alvo. Ele lhe dirá desesperado que seu filho sumiu e que não sabe onde ele se meteu. E além disso o cara-de-pau irá lhe pedir que você o encontre. Converse com todo mundo para obter informações sobre o paradeiro do garoto.



Saia do Ruin Festival e vá para Adlehyde. O menino está bem no meio da cidade com um balão vermelho.



Não perca a continuação da nossa matéria na sua próxima Gamers.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Valeu a pena esperar

Mortal Kombat Trilogy a melhor versão de todos os tempos, finalmente aterrisa em seu Saturn, com tudo que você tem direito, escolha de chefes e muito mais, não como a do Nintendo 64 que perdeu 8 personagens e graficamente ficou muito ruim, não querendo desmerecer o N64, mais sim pela capacidade do console, e também pelo fato do cartucho ter "128 mega", um dos maiores. Mas vamos ao que interessa: MKT para Saturn ficou quase idêntico à versão do Playstation, menos nos efeitos de transparência, tais como fumaça, sombra dos personagens e magias; tirando isso o game ficou perfeito. Os gráficos estão demais, o loading, como sempre, fica sendo o problema, a jogabilidade está muito boa e as músicas você já está careca de saber. Você que gosta de Mortal Kombat, sabe que MKT reune o que há de bom e de melhor de MK1 à UMK. Agora confira os Finish Moves para todos os personagens, truques e códigos para Game Shark você confere na edição passada.

CYRAX

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓↑↓+SA (de qualquer distância)
Fatality 2: ↓↓→↑+RN (de perto)
Animality: ↑↑↓↓ (de perto)
Friendship: RN, RN, RN, ↑
Babality: →→←+SA
Stage Fatality: RN, BL, RN
Brutality: SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

SINDEL

Finish Moves

Fatality 1: RN, RN, BL, RN, BL (de curta distância)
Fatality 2: RN, BL, BL, RN+BL (de perto)
Animality: →↑↑+SA (de perto)
Friendship: RN, RN, RN, RN, RN, ↑
Babality: RN, RN, RN, ↑
Stage Fatality: ↓↓↓+SB
Brutality: SA, BL, CB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, CA, CB, BL, SB

JADE

Finish Moves

Fatality 1: RN, RN,RN, BL, RN (de perto)
Fatality 2: ↑↑↓→+SA (de perto)
Animality: →↓→→+CB (de perto)
Friendship: ←↓←←+CA (de qualquer distância)
Babality: ↓↓→↓+CA
Stage Fatality: ←→↓+RN
Brutality: SA, CB, SA, SB, CA, CA, CB, BL, BL, SA, CA

MK2 JAX

Finish Moves

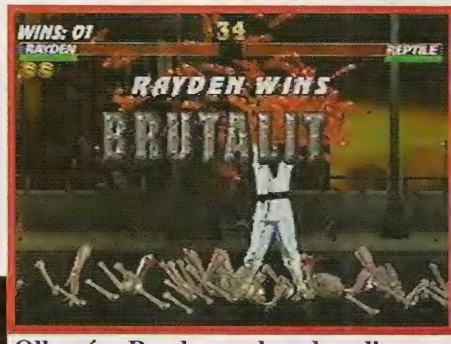
Fatality 1: segure SB, aperte →→→ e solte SB (de perto)
Friendship: ↓↓↑↑+CB
Babality: ↓↑↓↑+CB
Stage: ↑↑↓+CB
Brutality: SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CA, SA

KANO

Finish Moves

Fatality 1: SB, BL, BL, CA (de média distância)
Fatality 2: segure SB, aperte →↓↓→ e solte SB (de perto)
Animality: segure SA, aperte BL, BL, BL e solte SA (perto)
Friendship: CB, RN, RN, CA
Babality: →→↓↓+CB
Stage Fatality: ↑↑←+CB
Brutality: SA, SB, BL, SB, SA, BL, CA, CB, BL, CA, CB

Todos os personagens estão intactos principalmente os clássicos.



Olha só, o Rayden acabou de aplicar um Brutality, não é demais!

Sangue e muitos ossos são marca registrada de Mortal Kombat.

SATURN			
MORTAL KOMBAT TRILOGY			
MIDWAY	-	CD	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	3.7	JOGABILIDADE	3.9
MÚSICA	2.9	DIFICULDADE	3.5
EF. SONOROS	3.3	ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	4.1	CLAS. FINAL	3.5

CRÍTICA

A Midway poderia ter lançado MKT para Saturn um tanto mais rápido, mas valeu a espera.

LIU KANG

Finish Moves

Fatality 1: →→↓↓+CB (de qualquer distância)
Fatality 2: ↑↓↑↑+BL+RN (de qualquer distância)
Animality: ↓↓↑ (de curta distância)
Friendship: RN, RN, RN, ↓ + RN
Babality: ↓↓↓+CA
Stage Fatality: RN, BL, BL, CB
Brutality: SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA

BARAKA

Finish Moves

Fatality1: ←→↓→+SB (de perto)
Fatality2: ←←←←+SA (de perto)
Friendship: ↓↓→→+CA
Animality: segure SA, aperte →←↓→ e solte SA (de média distância)
Babality: →→→+CA
Stage Fatality: CB, RN, RN, RN, RN
Brutality: SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL

SHANG TSUNG

Finish Moves

Fatality 1: segure SB, aperte ↓→→↓ e solte SB (de perto)
Fatality 2: segure SB, aperte RN, BL, RN, BL e solte SB (de perto)
Animality: segure SA, perte RN, RN, RN e solte SA (de média distância)
Friendship: CB, RN, RN, ↓
Babality: RN, RN, RN, CB
Stage Fatality: ↑↑←+SB
Brutality: SA, BL, BL, BL, CB, SA, SB, SB, BL, BL, BL

HUMAN SMOKE

Finish Moves

Fatality 1: →→←+RN (distância de um pulo)
Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CA (1/2 tela de distância)
Friendship: ↓→→→+RN
Animality: →→→←+CA (de média distância)
Babality: ↓←←→+SA
Stage Fatality: →↑↑+SB
Brutality: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL

NIGHTWOLF

Finish Move

Fatality 1: ↑↑←→+BL (de perto)
Fatality 2: ←←↓+SA (de longe)
Animality: →→↓↓ (de perto)
Friendship: RN, RN, RN, ↓ (de média distância)
Babality: →←→←+SB
Stage Fatality: RN, RN, BL
Brutality: SA, SA, CA, CB, CB, BL, BL, SB, SB, SA, CA

NOOB SAIBOT

Finish Moves

Fatality 1: ←←→→+CA (de média distância)
Fatality 2: ↓↓↑+RN (de perto)
Animality: ←→←→+CA (de perto)
Babality: →→→+SB
Friendship: →→←+SA
Stage Fatality: →↓→+BL
Brutality: SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA

CLASSIC SUB ZERO

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓↓→+SA (de perto)
Fatality 2: ↓→→→+SA (de perto)
Stage Fatality: →↓→→+SA
Babality: ↓→→+CA
Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB

RAIN

Finish Moves

Fatality 1: →→↓+ SA (de perto)
Fatality 2: ↓↓←→+CA (de média distância)
Animality: BL, BL, RN, RN, BL (de curta distância)
Friendship: ↓→→→+SB
Babality: →←←+SA
Brutality: SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB

KUNG LAO

Finish Moves

Fatality 1: →→←↓+SA (de curta distância)
Fatality 2: RN, BL, RN, BL, ↓ (de qualquer distância)
Animality: RN, RN, RN, RN, BL (de perto)
Friendship: RN, SB, RN, CB (de longe)
Babality: ↓→→+SA
Stage Fatality: ↓↓→→+CB
Brutality: SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA

KABAL

Finish Moves

Fatality 1: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)
Fatality 2: ↓↓←→+BL (de média distância)
Animality: segure SA, aperte →→↓→ e solte SA (de perto)
Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑
Babality: RN, RN, CB
Stage Fatality: BL, BL, CA
Brutality: SA, BL, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, SA, SB

SONYA

Finish Moves

Fatality 1: ←→↓↓+RN (de qualquer distância)
Fatality 2: segure BL+RN, aperte ↑↑←↓ e solte BL+RN (de longe)
Animality: segure SB, aperte ←→↓→ e solte SB (de perto)
Friendship: ←→←↓+RN
Babality: ↓↓→+SB
Stage Fatality: →→↓+SA
Brutality: SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB

SEKTOR

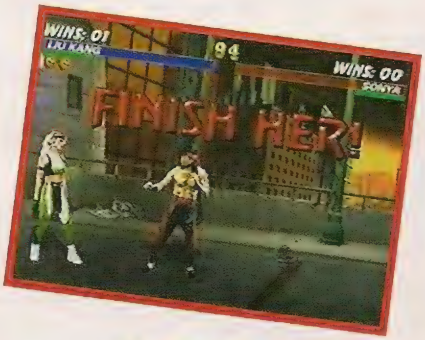
Finish Moves

Fatality 1: SB, RN, RN, BL (de média distância)
Fatality 2: →→→←+BL (distância de um pulo)
Animality: →→↓↑ (de perto)
Friendship: RN, RN, RN, RN, ↓ (meia tela)
Babality: ←↓↓↓+CA
Stage Fatality: RN, RN, RN, ↓
Brutality: SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL

ERMAC

Finish Moves

Fatality 1: ↓↑↓↓↓+BL (de média distância)
Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)
Animality: →↓→→+CB
Friendship: →→→+SA
Babality: ↓↓←←+SA
Stage Fatality: RN, RN, RN, RN, CB
Brutality: SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA



MK2 KUNG LAO

Finish Moves

Fatality 1: segure SB, aperte ←→, solte SB e dê um toque para ↑ (tela inteira)

Friendship: ←←←↓+CA
Babality: ↑↑↓+CA
Stage: →→→+SA
Brutality: SA, SB, CA, CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA

JAX

Finish Moves

Fatality 1: segure BL, aperte ↑↑↓→↑, solte e aperte BL novamente (de perto)
Fatakity 2: RN, BL, RN, RN, CB (de longe)
Animality: segure SB, aperte →→↓→ e solte SB (de perto)
Friendship: CB, RN, RN, CB
Babality: ↓↓↓+CB
Stage Fatality: ↓→↓+CB
Brutality: SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA

SCORPION

Finish Moves

Fatality 1: →→→←+SB (média distância)
Fatality 2: ↓↓↑+CA (distância de um pulo)
Animality: →↑↑+CA (de perto)
Friendship: ←→→←+CB (de perto)
Babality: ↓←←→+SA
Stage Fatality: →↑↑+SB
Brutality: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

SMOKE

Finish Moves

Fatality 1: ↑↑→↓ (de longe)
Fatality 2: segure RN+BL, aperte ↓↓→↑ e solte RN+BL (média distância)
Animality: ↓→→+BL (de média distância)
Friendship: RN, RN, RN, CA (de longe)
Babality: ↓↓←←+CA
Stage Fatality: →→↓+CB.
Brutality: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

SHEEVA

Finish Moves

Fatality 1: segure CA, aperte ←→→ e solte CA (de perto)
Fatality 2: → ↓ ↓ → +SB (de perto)
Animality: RN, BL, BL, BL, BL (de perto)
Friendship: →→↓→, espere, SA
Babality: ↓↓↓←+CA
Stage Fatality: ↓→↓→+SB
Brutality: SA, SB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB, SA

MILEENA

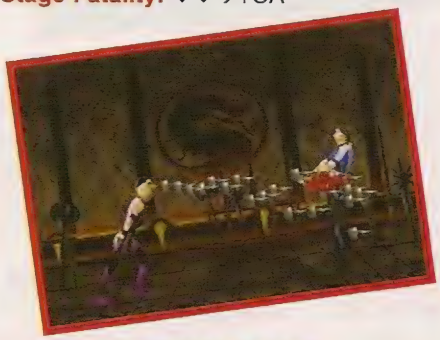
Finish Moves

Fatality 1: ↓→↓→+SB (de perto)
Fatality 2: ←←←→+CB (de longe)
Animality: →↓↓→+CA (de perto)
Friendship: ↓↓←→+SA
Babality: ↓↓→→+SA
Stage Fatality: ↓↓↓+SB
Brutality: SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA, ↓+SB

MK1 RAYDEN

Finish Moves

Fatality 1: → ← ← ← +SA (de média distância)
Brutality: SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB, SA, SA
Babality: ↑↑↓+CA
Stage Fatality: ↓↓→+CA



JOHNY CAGE

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓→→+SB (de perto)
Fatality 2: ↓↓→→+CB (de perto)
Animality: ↓ → → +CA (de média distância)
Friendship: ↓↓↓+CB
Friendship: ↓↓↓↓+CA
Babality: →←←+CA
Stage Fatality: ↓←→→+CA
Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

MK1 KANO

Finish Moves

Fatality 1: ←↓→+SB (de perto)
Babality: ←←↓↓+CB
Stage Fatality: ←→→+BL
Brutality: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

REPTILE

Finish Moves

Fatality 1: →→↑↑+CA (de curta distância)
Fatality 2: ←→↓+BL (distância de um pulo)
Animality: ↓↓↓↑+CA (de perto)
Friendship: ↓→→←+CA (de perto
Babality: →→←↓+CB
Stage Fatality: BL, RN, BL, BL
Brutality: SA, BL, CA, CA, BL, SA, SB, CB, CB, BL, SA

KITANA

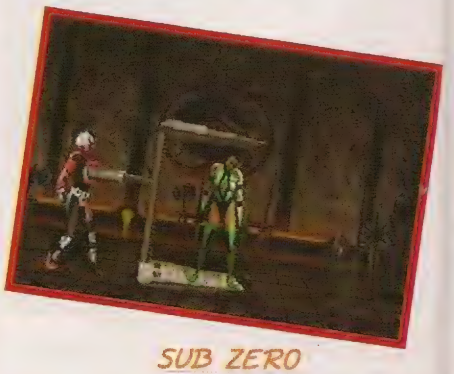
Finish Moves

Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (de perto)
Fatality 2: ←↓→→+CA (de perto)
Animality: ↓↓↓+RN (de curta distância)
Friendship: ↓←→→+SB
Babality: →→↓→+CA
Stage Fatality: →↓↓+CB
Brutality: SA, SA, BL, CA, BL, CB, BL, SA, BL, SA, BL

STRIKER

Finish Moves

Fatality 1: ↓→↓→+BL (de perto)
Fatality 2: →→→+CB (de longe)
Animality: RN, RN, RN, BL (de média distância)
Friendship: SB, RN, RN, SB
Babality: ↓→→←+SA
Stage Fatality: →↑↑+CA
Brutality: SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, SB, SB



SUB ZERO

Finish Moves

Fatality 1: ← ← ↓ ← +RN (de média distância)
Fatality 2: BL, BL, RN, BL, RN, (de perto
Animality: →↑↑ (de perto)
Friendship: CB, RN, RN, ↑
Babality: ↓←←+CA
Stage Fatality: ←↓→→+CA
Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA SA, SA, SB, SA

GAME DO MÊS

GOLDENEYE

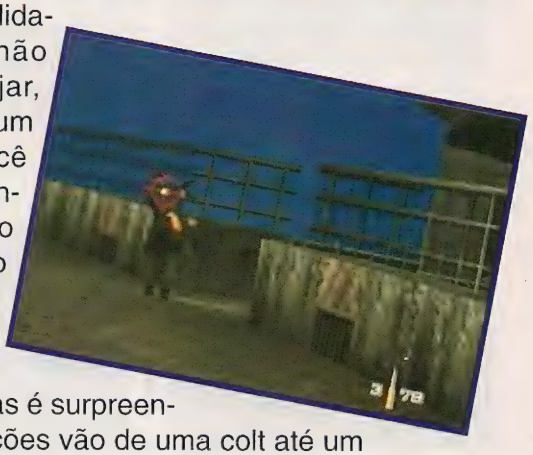
Demorou mas chegou. 007 Goldeneye foi um dos primeiros jogos anunciados para o console de 64 bits da Nintendo, e desde que o Nintendo 64 foi lançado, este game é esperado com ansiedade pelos gamemaníacos. O enredo é baseado na história do filme (o último filme do famoso agente secreto James Bond, interpretado pelo ator Pierce Brosnan).

A pergunta mais freqüente sobre o jogo antes dele ser lançado era: Será que este será apenas mais um jogo de tiro em primeira pessoa? A resposta é não. O game inova e muito o esquema dos games do gênero, principalmente pelo fato de utilizar o Rumble Pack, acessório já usado em Star Fox 64 e Multi Racing Championship, que vibra quando você dá um tiro ou é atingido, tornando o game mais realístico para quem joga. O esquema de Goldeneye é simples, são mais ou menos 20 fases em que você deve cumprir um número de missões predeterminadas no início de cada fase gradativamente (as missões não precisam ser cumpridas na ordem em que aparecem em seu menu). Além de você poder optar por jogar com até quatro amigos no modo Death Match, onde você tem que acabar com a raça dos seus inimigos em diferentes modos, como "cada um por si", "dois contra um" etc., em uma tela dividida em quatro partes.

Os gráficos dão um show à parte, você não vai ver sequer um estouro de polígono no jogo inteiro e além disso, a memória do game é fantástica. Por exemplo, se você der um tiro na parede e seguir em frente para outra parte da fase, quando voltar, o tiro ainda estará lá.

O Rumble Pack, acessório que pode ser adquirido com o Star Fox ou separadamente. Vale a pena jogar com ele, o jogo melhora em mais ou menos cinqüenta por cento.

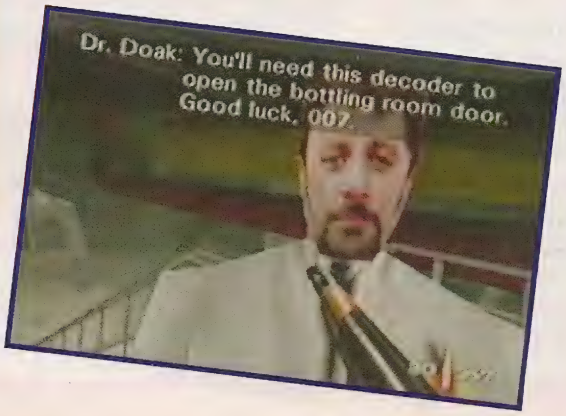
A jogabilidade também não deixa a desejar, mas demora um pouco até você pegar total controle sobre o joystick (como em Turok por exemplo).



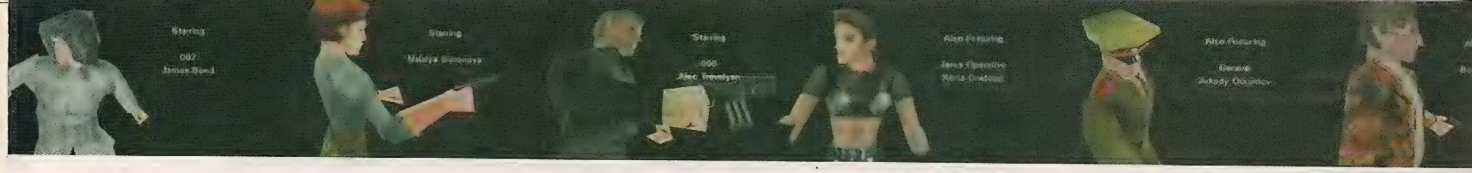
A quantidade de armas é surpreendente e as opções vão de uma colt até um tanque de guerra. A violência também é detonante, sendo que quando você atinge um inimigo, ele agoniza antes de morrer e o sangue aparece no local onde você o acertou.

O Game possui três níveis de dificuldade: Agent, Secret Agent e 00. No modo Agent, o jogo fica a maior baba, pois você pode ser acertado mais vezes, perde menos energia e suas missões são menores. No modo Secret Agent fica mais difícil e no modo 00 fica muito mais difícil. Talvez a dificuldade seja um dos pontos mais fortes do game, pois você não consegue parar de jogar até terminar.

Quanto ao som: sem comentários. É o tipo ideal de música e efeitos sonoros para missões impossíveis. Enfim, se depois de tudo isso você não jogar Goldeneye, o azar é todo seu.



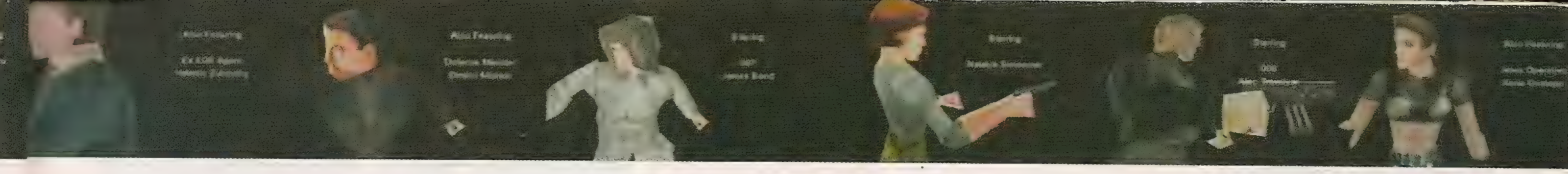
NINTENDO 64			
007 - GOLDENEYE			
NINTENDO / RARE	- N/D		
TIRO	- 1 A 4 JOGADORES		
GRÁFICO	4.6	JOGABILIDADE	4.0
MÚSICA	4.4	DIFICULDADE	4.6
EF. SONOROS	4.5	ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.5	CLAS. FINAL	4.2
CRÍTICA			
Simplesmente animal, fantástico, viciante. Você não vai conseguir parar de jogar.			



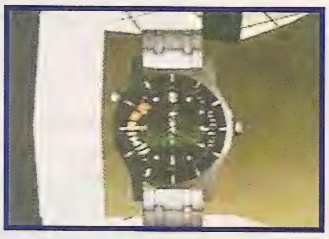
DICAS

Existem vários cheat codes acessíveis dependendo de como você termina a fase e em que nível você está jogando (Agent, Secret Agent ou 00), entre eles invencibilidade, todas as armas etc. Por exemplo, se você terminar o level 1 em dois minutos e quarenta segundos ou menos, você ganha o Paintball Mode, um modo de jogo em que você brinca de atirar mas não mata ninguém. No quadro abaixo você confere como ganhar cada cheat até a última fase, agora é só pegar o controle em uma mão, Gamers na outra e ralar os dedos para conseguir estas dicas animais.

FASE	CHEAT ADQUIRIDO	NÍVEL DO JOGADOR	TEMPO
Level 1 - Dam	Paintball Mode	Secret Agent	2:40
Level 2 - Facility	Invincibilidade	00 Agent	2:05
Level 3- Runway	DK Mode	Agent	5:00
Level 4 - Surface	2x Grenade Launcher	Secret Agent	3:30
Level 5 - Bunker	2x Rocket Launcher	00 Agent	4:00
Level 6 - Silo	Turbo Mode	Agent	3:00
Level 7 - Frigate	Sem Radar (Multi)	Secret Agent	4:30
Level 8 - Surface2	Tiny Bond	00 Agent	4:15
Level 9 - Bunker2	2x Lança Facas	Agent	1:30
Level 10 - Statue	Animação Rápida	Secret Agent	3:15
Level 11 - Archives	Invisibilidade	00 Agent	1:20
Level 12 - Streets	Enemy Rockets	Agent	1:45
Level 13 - Depot	Animação lenta	Secret Agent	1:30
Level 14 - Train	Silver PP7	00 Agent	5:25
Level 15 - Jungle	2x Hunting Knives	Agent	3:45
Level 16 - Control	Munição infinita	Secret Agent	10:00
Level 17 - Caverns	2x RC-P90s	00 Agent	9:30
Level 18 - Cradle	Gold PP7	Agent	2:15
Level 19 - Aztec	2x Lasers	Secret Agent	9:00
Level 20 - Egyptian	Todas as armas	00 Agent	6:00

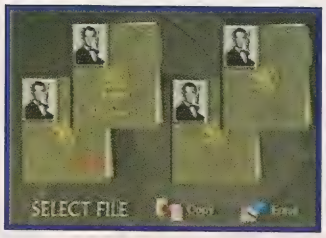


A música da apresentação é simplesmente animalesca.



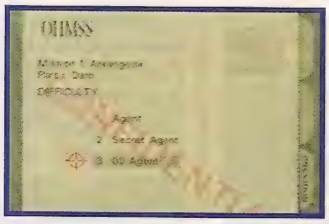
Este relógio tem mais utilidades que as facas Ginzu.

Escolha entre jogar sozinho ou com até quatro camaradas.

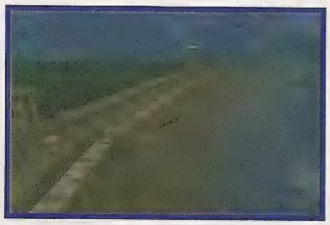


Você tem quatro slots para salvar seus progressos sem precisar de memory card.

O menu é acionado pelo botão Start, e é muito completo.



Escolha o nível de dificuldade e mãos à obra.

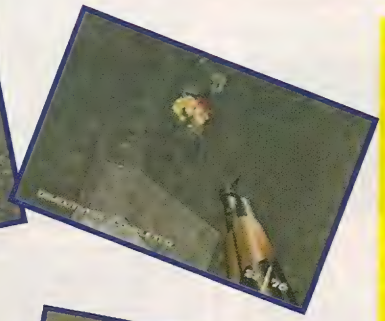


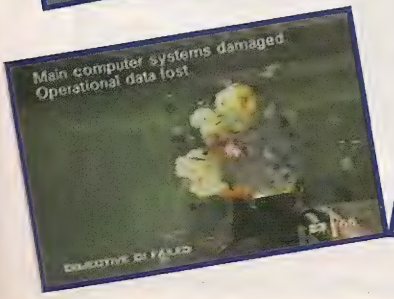
Saca só o visual do Bungee-Jump. Animal não?

As animações são muito bem feitas e não decepcionam.

CONTROLE

Control Stick.....Andar
Botão A.....Mudar Arma
Botão B.....Recarregar arma / Usar item / Abrir portas
Botão ▲.....Olha para baixo / Aproxima mais a mira com o Sniper Rifle
Botão ▼.....Olha para cima / Afasta a mira com o Sniper Rifle / Agacha com arma
Botão ◀.....Passo para o lado esquerdo / Aperte com o botão R para mirar para a esquerda
Botão ▶.....Passo para o lado direito / Aperte com o botão R para mirar para a direita
Botão Z.....Atira / Usa item
Botão R.....Segure e mire com o direcional Stick / Botão de Zoom com o Sniper Rifle
Start.....Pause / Acessa o menu de itens / Configuração de controle / Game options / Abortagem de Missão





ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

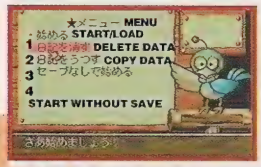
Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

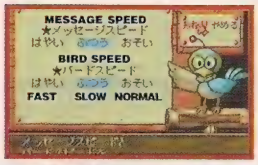
Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na PROGAMES mais próxima

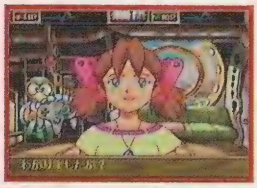
WONDER PROJECT J2



Este é o primeiro menu do game. Com a primeira opção, você inicia o game ou carrega um jogo já salvo (basta escolher um dos 3 slots), na segunda opção você pode apagar um jogo já salvo, na terceira você pode copiar um jogo já salvo de um slot para outro e na última opção você inicia uma nova partida sem Save, ou seja, você não pode salvar o seu progresso.



Após colocar o seu nome e definir o nome de Josset (ou carregar um jogo já salvo), vai aparecer este menu. Na opção de cima (Message Speed), você define a velocidade das mensagens, na opção de baixo, você define a velocidade do Bird, ou seja, o seu cursor. Para ambos a velocidade da esquerda para a direita é: rápida, normal e lenta.



No começo do game, Josset vai explicar os comandos básicos do game e fazer perguntas como "Você entendeu?" ou "Quer que eu repita?", vá respondendo sim ou não. Se ela perguntar se você entendeu e você responder não, por exemplo, ela vai repetir. Se ela começar a repetir a mesma coisa, apenas mude a sua resposta e o diálogo vai continuar normalmente.

Depois de aprender sobre os comandos básicos, leve Josset para conhecer melhor o Dolphin. Leve-a até o porão e mostre a torneira, o fogão, a lavadora e o banheiro.

No sofá, Josset faz três perguntas. A primeira é se você quer salvar o seu progresso, a segunda é se você quer parar de jogar (pede confirmação) e a terceira é se você quer gastar 50 colro para dormir e repor as energias (recupera HP e MP e gasta 1 dia).

Na cabine de comando do Dolphin, você pode acessar o Shop (onde está o Bird), lá você pode comprar ou vender itens.

Na hora de comprar itens, confira quando você tem em dinheiro (no alto da tela, 4950 colro no caso) e quanto custa o item (abaixo das opções, 800 colro no caso). A primeira opção é para comprar o item e a segunda é para sair. Aperte ß ou à para alternar entre os itens. Alguns itens para comprar agora são: prato, haltere (peso), cartilha (um livro com a letra "A" que custa 500 colro), picareta, gato, vassoura e outros livros de sua preferência. Mas você ainda não vai precisar de nenhum destes itens agora.

Já do lado de fora do Dolphin, indique para Josset ir para o extremo esquerdo da tela e você vai acessar o mapa geral.

Do mapa principal, você poderá acessar 12 locais diferentes, também é possível ir para o outro lado do mapa no canto direito. Vá para o Pier nº 2 do cais (logo acima do Pier em que está o Dolphin).

No Pier nº 2 você encontra Fisher, mas Josset ainda não sabe lidar com as pessoas. Quando a tela do Pier nº 1 aparecer e Josset conversar com você, responda afirmativamente 4 vezes e ela vai aprender a cumprimentar as pessoas. Volte para conversar com Fisher e aí sim eles ficam se conhecendo.

Ué, mas este game já não é antigo? Você deve estar se perguntando. É sim, tanto que ele já foi avaliado na seção Flash Game da edição nº 15, mas como muitos leitores estão com dificuldades para entender o game, nós resolvemos dar uma mãozinha para ninguém ficar boiando.

Em Wonder Project J2 você controla Bird, um passarinho esperto que deve ajudar a robô Josset a se tornar um ser humano. A garota é a simpatia em pessoa, ela tem uma personalidade forte, está alegre na maioria do tempo mas também tem os seus ataques de nervos. Ela é meio bobinha no começo do jogo e até age com infantilidade, mas conforme você vai ensinando a ela como agir, como falar e até pensar, ela vai evoluindo e começa a agir como uma mocinha, ou seja, o game é uma espécie de bichinho virtual (leia-se Tamagochi) bem mais complexo e divertido.

Josset foi criada por Gepeto Lamarc, o mesmo que criou o robô Pino de WPJ1 do Super Famicom. Josset descobre o conceito de morte quando Gepeto morre, o velho fala para ela ir a uma ilha, a Blue Land, e se tornar uma garota. Gepeto fala que ela será ajudada por você, o jogador. Josset não tem a certeza de sua existência, mas sente sua presença e vem com freqüência falar com você, fazendo perguntas como "Você me acha bonita?", "Você é um garoto ou uma garota?" ou "Quantos anos você tem?".

Josset é com certeza a personagem mais animada da história do video game, em termos de personalidade e também de movimentação. A garota tem tantos quadros de animação que as suas ações podem ser as mais variadas. Ela chora, dança, brinca, fica nervosa, engole as próprias mãos, se assusta, canta e encanta quem joga. Agora vamos deixar de lero-lero e vamos jogar, confira a mini-estratégia que nós preparamos.

COMANDOS

Z ..... Mover Josset, Indicar Objeto, Passar conversação
B ..... Negar
B, B ..... Repreender
A ..... Afirmar
A, A ..... Comprovar
◀ ou ▶ ..... Alternar entre os itens
▼ ou R ..... Carregar item (com Bird sobre um item), Parar Josset, Cancelar Coversa
▲ ..... Mandar item para o inventário (com Bird sobre um item)
↓+Z ..... Acessar inventário
↑+Z ..... Voltar para a tela do jogo após acessar o inventário

NINTENDO 64

WONDER PROJECT J2				
ENIX	-	64 MEGA		
ADVENTURE	-	1 JOGADOR		
GRÁFICO	3.2	JOGABILIDADE	3.8	
MÚSICA	2.8	DIFICULDADE	3.2	
EF. SONOROS	2.9	ORIGINALIDADE	4.6	
DIVERSÃO	3.6	CLAS. FINAL	3.5	

CRÍTICA

De tanto jogar, você acaba se apegando à pequena Josset, que é uma simpatia de pessoa (ou robô, como preferir).

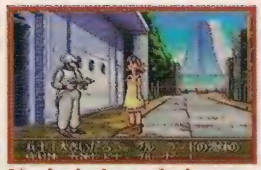
Volte para a tela de Fisher mais uma vez e você vai encontrar Doro e Bou, os amigos de Josset, com um garoto chamado Poko. O moleque é muito malcriado, ele mostra a língua para Josset e sai correndo.

Josset fica com uma tremenda raiva do garoto sem-educação.

Você poderá encontrar Poko no encanamento da cidade, mas Josset ainda não esqueceu do que o garoto fez para ela.

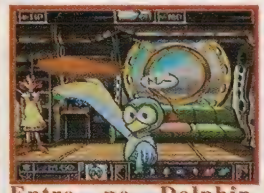
Ao voltar para o Dolphin, quando Josset falar sobre Poko, repreenda-a (B duas vezes). Agora volte para o encanamento e Josset torna-se amiga de Poko. A partir daí, você poderá apostar uma corrida com o garoto, mas só dá pra ganhar quando Josset estiver mais evoluida, mais ágil.

Agora chegou o momento de conhecer Karen. Vá para o bar, chegando lá, Josset é literalmente atropelada por Sapphire a irmã de Karen. Entre no bar mais 3 vezes para ficar amigona de Karen. Ela ainda menciona que está precisando de uma garçonete.



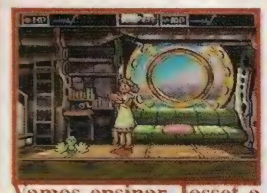
Você ainda pode ir para a estátua no centro do mapa para conhecer o monumento da deusa Sedona Blue.

No cais do outro lado da cidade, Josset olha o mar e tem uma visão de Gepeto, seu criador. Se você voltar aqui posteriormente, vai encontrar Sapphire. Agora é hora de ensinar alguns truquezinhos para Josset, leve-a de volta para o Dolphin.



Entre no Dolphin. Lembra do prato que você comprou? Aperte â+Z para acessar os itens, leve o Bird até o prato e aperte Z para mandar o prato para a tela de jogo, então aperte â+Z para voltar à tela de jogo.

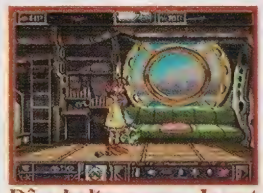
Leve Bird até o prato e aperte o botão Z para Josset ir até ele. Ela poderá chutar o prato, jogar ele com as mãos ou qualquer coisa assim. Se ela fizer isso, apenas negue, não a reprima. Quando ela andar com o prato como uma garçonete, confirme. Pronto! Ela aprendeu a servir um prato.



Vamos ensinar Josset a ler. Jogue a cartilha para a tela de jogo e indique para Josset interagir com a cartilha. Se ela chutar, jogar ou fizer qualquer coisa fora do normal com a cartilha, negue. Mas atenção, assim como qualquer item que caiba na boca, Josset poderá engolir a cartilha. Se isso acontecer você terá que comprar outra.

Depois de algumas tentativas, Josset vai começar a ler para tentar aprender suas primeiras palavras. Ela não vai aprender a ler logo na primeira vez, é necessário que ela leia algumas vezes e também no dia seguinte.

Faça ela aprender a usar os outros itens. Sempre que ela usar de forma errada, negue até ela aprender a usar de maneira correta.

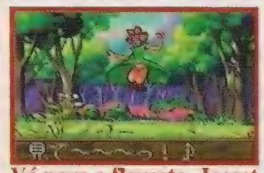


Dê o haltere para Josset treinar um pouco e ficar mais forte. Mas fique esperto, se o HP estiver no vermelho e Josset estiver cansada, não deixe ela usar nenhum item. Leve-a até o sofá, deixe-a dormir e só no dia seguinte recomece o treinamento.

Na praça central, você pode encontrar este fortão, que está querendo ser conhecido.

Próxima à praça central está a agência de empregos, lá você conhece o garoto Porl e a bonitona Parl. Entrando novamente, você poderá escolher uma profissão na lista de empregos do computador.

Você deve escolher a primeira opção, que é a profissão de garçonete e custa 300 colro. Mas já é possível ativar as outras profissões também, se tiver dinheiro, faça isso.



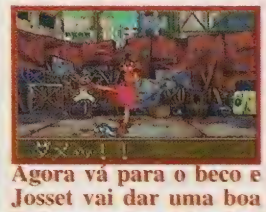
Vá para a floresta. Josset lembra da floresta que tinha em sua terra natal e fica super contente.

Agora volte para o bar de Karen. Como Josset está registrada como garçonete, Karen pede para ela fazer um teste. Se você já ensinou a Josset como usar um prato, ela vai se dar muito bem no teste e Karen topa contratá-la por 500 colro. Toda vez que você voltar para o bar de Karen, Josset serve um prato e ganha 500 pratas. Repita quantas vezes quiser para acumular muita grana.

A partir daqui, você poderá encontrar um tal de Arnold na tela do Dolphin, na estátua da Deusa e no cais do outro lado da cidade.

Volte para o cais de Fisher e você descobre que tem um gato malandro roubando os peixes. Você poderá encontrar o gato em um beco próximo ao cais do Dolphin, mas ainda não vá lá.

Volte para o Dolphin, pegue o gato que você já comprou e ensine Josset a chutar o gato, isso mesmo, ela deve chutar o bichano.



Agora vá para o beco e Josset vai dar uma boa lição no gato malandro. Fisher fica contente, mas você descobre que o gato era de Sapphire, então você deve fazer com que Josset peça desculpas ao gato para conquistar a amizade dela.

Na praça próxima ao bar de Karen você pode encontrar algumas amiguinhas.

É possível assistir alguns filmes no cinema posteriormente.

Se você aceitou o emprego de mineiradora, dá para entrar nas minas e pegar algumas pedras de proton, mas Josset precisa aprender a mexer com a picareta.

Guie Josset pelos túneis escuros das minas. Em alguns lugares é necessário pular, dependendo do nível de Josset, ela poderá cair.

TETRISPHERE

TETRIS DE CARA NOVA

Quando o russo Alexey Pajitnov criou Tetris há anos, ele nem imaginava o sucesso que o game seria. Tetris já ganhou uma porrada de versões para praticamente todos os sistemas e ainda tem uma pá de games que usam basicamente o mesmo sistema de Tetris (como é o caso de Bomblis e Block-Out). Agora a Nintendo lança para o Nintendo 64 a mais inovadora versão de Tetris.

A única semelhança de Tetrisphere com o game original é o conceito de quebrar peças, de resto o jogo é totalmente novo. Você interage em um esfera coberta por peças das mais variadas formas e deve ir eliminando as peças até chegar na superfície da esfera.

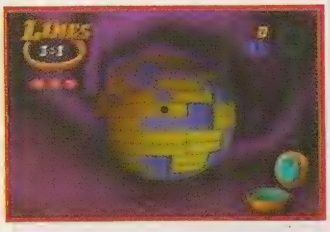
A Nintendo caprichou nos modos de jogo. Para 1 jogador há os modos Rescue, onde você deve eliminar as peças para libertar um bichinho, Vs Computer, para jogar contra o computador, Hide & Seek, onde você deve cumprir várias missões diferentes, Puzzle, para resolver 100 quebra-cabeças diferentes, o famoso Time Trial, em que você deve passar de fase em um determinado limite de tempo e o secreto Lines, no qual você deve eliminar as peças apenas movendo-as. Além disso ainda tem o modo Practice, para você praticar livremente, o Training, onde você aprende várias manhas de jogo e ainda os modos para 2 jogadores.

O destaque vai para o modo Puzzle. São 100 puzzles muito bem elaborados, com apenas uma solução possível para cada um. Para resolvê-los, você deve usar um limite predeterminado de movimentos e pedras colocadas. Vale a pena ficar algumas horas resolvendo os puzzles, apesar de não ter nenhuma vantagem no jogo (você não ganha acesso a nenhum modo de jogo ou personagem secreto terminando os puzzles) é super divertido.

O game não aproveita a capacidade do console. Os gráficos são apenas satisfatórios e o som é de matar (de tédio). As músicas são bem chatinhas, é aconselhável abaixar totalmente o volume das músicas e jogar enquanto você ouve um som de sua preferência. A jogabilidade é um pouco lenta mas você acostuma com algum tempo de jogo. A originalidade é o ponto forte de Tetrisphere, nunca se viu nada parecido, o game que mais se assemelha é Block-Out, onde as peças iam caindo em uma caixa 3D, mas mesmo assim a semelhança é bem distante.

No geral, o game oferece horas e horas de diversão, pois ele possui vários modos de jogo e seu esquema é cativante.

No modo Practice, você define quais os tipos de peças que estarão na esfera, o número de camadas e a área da superfície da esfera.



No modo Lines você não pode colocar peças com o botão A, só dá para eliminar peças alinhando três ou mais do mesmo tipo.

No modo Hide & Seek (o popular esconde-esconde), você deve cumprir objetivos diferentes a cada fase. Confira o objetivo antes de iniciar o estágio.

No modo puzzle, você deve descobrir como eliminar todas as peças com um limitado número de movimentos e pedras colocadas. Há 100 puzzles diferentes.

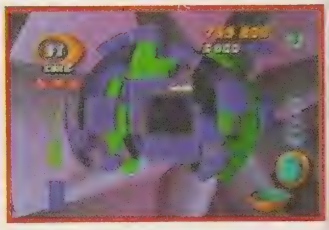
As Power Pieces, aquelas pedras brilhantes, podem ser movidas para qualquer lugar da esfera, não importando a altura.

Além de conseguir magias fazendo combos de mais de 20 peças, você pode achar algumas pela esfera.

No modo Training você confere manhas básicas, avançadas e para o modo Puzzle.

No Time Trial você deve eliminar as peças em um determinado limite de tempo, seja rápido.

As Crystal Pieces também podem ser quebradas, se elas estiverem atrapalhando o seu caminho, basta mover uma peça comum sobre as Crystal Pieces que elas são eliminadas.



Você pode mover uma peça que está sob outra, para isso, é necessário que pelo menos uma parte da peça esteja visível, então alinhe o cursor e mova-a.

COMANDOS

Geral

B+Direcional ..... Mover peças
A ..... Colocar peça
▼ ..... Magia

Comandos extras para o modo Puzzle
L ..... Zoom In
R ..... Zoom Out
▲ ..... Voltar

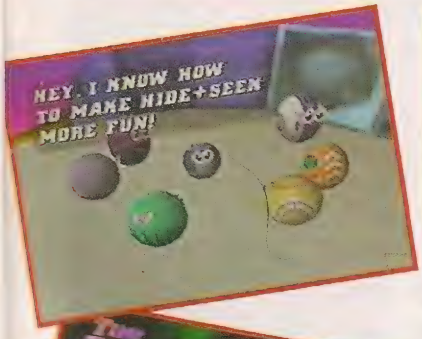
TETRISPHERE			
NINTENDO	- N/D		
PUZZLE	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	2.2	JOGABILIDADE	3.2
MÚSICA	1.6	DIFICULDADE	3.0
EF. SONOROS	1.8	ORIGINALIDADE	4.8
DIVERSÃO	4.2	CLAS. FINAL	3.0

CRÍTICA

Um game super original, com um esquema de jogo bem interessante e muita diversão.

DICAS

O seu cursor no game é a forma escura, uma sombra da peça atual, indicada na parte inferior esquerda da tela, você pode movê-lo usando o direcional. Você pode alinhar a sombra com uma peça da mesma forma, colocando o seu cursor sobre ela. Fazendo isso, você poderá mover esta peça, para isso, faça o seguinte: alinhe o cursor com uma peça de mesma forma, segure o botão B, mova a peça, solte o botão. Para passar de fase, você precisa remover as peças que estão cobrindo a esfera. Para remover uma peça, você precisa alinhar duas peças do mesmo tipo. O cursor muda quando está sobre duas peças alinhadas. Então você poderá colocar uma terceira peça sobre elas com o botão A. Como você adicionou uma peça do mesmo tipo e as três ficaram alinhadas, elas são removidas da esfera. Este é o fundamento básico do game: quando três ou mais peças do mesmo tipo se alinham, elas são eliminadas. Os pequenos corações vermelhos no canto esquerdo da tela são suas vidas. Quando você coloca uma peça sobre a esfera com o botão A e esta peça não se alinha com outras, ou seja, não é eliminada, você perde uma vida. O objetivo do game varia de acordo com o modo de jogo escolhido, mas basicamente é eliminar peças da superfície da esfera para descobrir uma figura. Tetrisphere também possui combos, isso acontece quando você elimina 3 ou mais peças de uma só vez. Há um contador de combos no canto superior direito da tela, ele mostra a quantidade de peças eliminadas em todos os combos atuais (você pode fazer mais de um combo ao mesmo tempo). Os combos de menos de 20 peças dão Power Pieces, peças com poderes especiais. Estas peças são brilhantes e podem ser movidas para qualquer parte da esfera, ela ignora variação de altura ao mover-se, além disso, se você iniciar um combo com uma Power Piece, o combo vai ficar em câmera-lenta, a vantagem é que você pode iniciar outros combos. Se você demorar muito para eliminar peças, o contador de tempo indicado no canto inferior direito da tela vai começar a girar. Quando o contador completar uma volta, a esfera começa a se aproximar, quando o contador completar a segunda volta, a esfera bate na tela e você perde uma vida. Ao fazer combos de 20 peças ou mais, você ganha uma magia, indicada no canto inferior direito da tela. As magias têm visual diferente, mas o efeito é sempre o mesmo: retiram várias peças da esfera. Para usar uma magia, basta apertar o botão ▼. As magias podem ser acumuladas, mas atenção, magias não zeram o contador de tempo nem contam como combos. Aquelas pecinhas roxas em forma de pequenas esferas são chamadas de Crystal Pieces. Se o seu cursor cobrir inteiramente um grupo de Crystal Pieces, você pode transformar elas em um Power Piece da forma do cursor apertando o botão B. O valor que é indicado no canto superior direito da tela é o X count. Este valor é um multiplicador do valor usado para o seu contador de combos. Complicou? Simplificando, ele multiplica os seus combos e também a quantidade de peças mandadas para a tela do adversário em partidas Vs. Para aumentar o X count, você pode fazer um Gravity ou um Fuse Combo. Gravity Combo é quando uma pedra cai pela ação da gravidade e causa um combo. Por exemplo: há duas peças alinhadas e, na camada de cima, há uma outra pedra que se alinharia à estas duas, então você move a pedra que está sob ela fazendo com que ela caia, então ela se alinha às outras duas que estavam na camada de baixo, formando assim, um Gravity Combo. Quando uma peça quebra em um combo, ela vira uma peça branca e brilhante antes de ser eliminada. Esta peça branca e brilhante é chamada Fuse. Se você for rápido, é possível mover um Fuse de um combo para alinhar com outras duas ou mais peças, formando assim um Fuse Combo. No modo Puzzle, os botões L e R são usados para dar zoom in e out na esfera. Você pode apertar o botão ▲ para reiniciar um Puzzle. A sua peça atual sempre tem a forma de uma Crystal Piece, é como uma peça curinga, que pode ser usada sobre qualquer peça de qualquer forma (menos nas próprias Crystal Pieces). Para passar de fase, você deve remover todas as peças da esfera usando o número de movimentos (Slides) e pedras colocadas (Drops) permitido. Nos modos Vs., ao fazer combos, você manda peças para a tela do adversário (e o adversário também pode mandar peças para a sua tela), a diferença é que estas peças escuras mandadas não iniciam combos, elas podem até ser movidas e alinhadas para participar de um combo, mas não é possível iniciar um combo com uma peça escura. No modo de jogo secreto Lines, você também deve eliminar as peças, mas não é possível adicionar novas peças com o botão A, você só poderá eliminá-las com movimentos para alinhar três ou mais peças, portanto faça bom uso das Crystal Pieces. Nos modos Vs, uma boa manha é ser rápido para eliminar as peças e concentrar seus movimentos em apenas uma área da esfera, assim você chega na superfície da esfera mais rapidamente.



Para eliminar várias peças de uma só vez, prepare combos alinhando as peças de um mesmo tipo. Você pode alinhar as peças na horizontal, vertical e também em outras camadas (uma pedra em cima da outra, por exemplo). Depois de alinhar várias, coloque uma pedra sobre uma delas para iniciar o combo.

Nos modos Vs, seja bem rápido e prepare bons combos para dificultar a vida do oponente.

No modo Rescue, você deve eliminar as peças de uma área da superfície para abrir um buraco na esfera, libertando o bichinho que está preso.

As indicações na tela podem mudar de lugar de acordo com o modo de jogo, mas esta é a tela padrão na maioria dos modos.

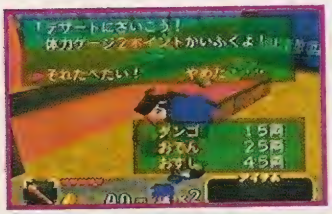
TRUQUES

Na edição passada nós publicamos algumas dicas para Tetrisphere, mas se você pegou o bonde andando, confira os truques agora. Antes de mais nada, coloque o cursor sobre a opção "New Name" e aperte L + ▶ + ▼. Note que os números mudam para caracteres especiais. As paralavras entre parêntesis dos códigos a seguir são equivalentes aos caracteres especiais. Agora entre na opção "New Name" e no lugar do nome ponha os seguintes códigos:

Aperte L + ▶ + ▼ para trocar os números pelos caracteres especiais na tela "New Name".

Todas as fases: (saturno) (nave) (foguete) (coração) (caveira)
Jogo secreto: LINES
Ver os créditos: CREDITS
Surpresa: VORTEX
Música Extra: G(alien)MEBOY

GAMBARE GOEMON



Nas lojas deste tipo você compra itens para recuperar sua energia. Quanto mais caro o item, mais energia você vai recuperar.

Nos hotéis, a primeira opção é para dormir (quanto mais pagar melhor), a segunda é para salvar o seu progresso e a terceira é para sair.

O MASCOTE DA KONAMI ESTRÉIA NO N64

Estava faltando mais um bom game de aventura depois de Mario 64 para o Nintendo 64. A Epok bem que tentou com Doraemon, mas não conseguiu bons resultados. Para resolver este problema, a Konami lança Goemon para o console.

Goemon surgiu no Super Famicom e este primeiro game ganhou a versão americana, lançada com o nome The Legend of Mystical Ninja, sem fazer muito sucesso. O game teve sua continuação no Japão, também para o Super Famicom, obtendo um sucesso maior. A terceira versão também foi para Super Famicom. Só na quarta versão o game passou para um console mais avançado, o premiado foi o Playstation. Agora a Konami lança a quinta versão em 64 bit, que com certeza é a melhor de todas. Assim como nos games anteriores, você controla Goemon, o personagem principal, Ebisumaru, o gordinho e o boneco Sasuke, para complementar o quadro de personagens, a Konami adicionou Yae, uma ninja bem ágil. A maior diferença é que agora o game é poligonal, bem parecido com Mario 64, mas com muitos elementos de RPG, como obtenção de itens para avançar, dinheiro e outros.

Os gráficos estão com um nível muito bom, não chega a ser um Mario 64, mas utiliza bem a capacidade do console. O som também é bom, músicas que variam do estilo japonês ao reggae e efeitos sonoros bem variados. A jogabilidade é ótima, não exige nenhum absurdo de coordenação motora. Como o game só saiu no Japão (e em japonês, é claro), nós damos os primeiros passos para você não se perder, confira.

NINTENDO 64			
GAMBARE GOEMON			
KONAMI	-	64 MEGA	
AVENTURA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	4.3	JOGABILIDADE	4.4
MÚSICA	3.2	DIFICULDADE	3.1
EF. SONOROS	3.3	ORIGINALIDADE	4.1
DIVERSÃO	4.2	CLAS. FINAL	4.2
CRÍTICA			
Uma perfeita mistura de aventura com RPG com a potência do Nintendo 64 e a experiência da Konami.			

Você também pode comprar itens, o funcionamento deles é automático. Por exemplo: você compra uma armadura com 5 unidades, cada vez que tomar uma pancada, você não perde energia, mas uma unidade da armadura. Há itens para recuperar energia, proteger e muitos outros.

COMANDOS

A = Pulo / Falar
B = Arma
◀ = Trocar Arma
▼ = Trocar Personagem
▲ = Usar Habilidade Especial
▶ = Ativar Mapa
Z = Deitar / Soltar Escada / Pendurar em Plataformas
R + ▲ = Zoom In
R + ▼ = Zoom Out
R + ▶ = Rotacionar Ângulo de Visão para a Direita
R + ◀ = Rotacionar Ângulo de Visão para a Esquerda

ESTRATÉGIA

Logo no início do game, você vai encontrar estas 3 moedas, cada uma dá 5 yens. Depois de pegar as três, entre pela porta para ir à próxima tela, então volte e as três moedas estarão lá novamente, pegue-as e repita o procedimento até ficar com os bolsos cheios de grana.

Este cara é bem sacana, ele chega de mansinho e rouba 50 yens de você na cara dura. Se você for rápido, dá para correr atrás dele e dar uma pancada bem servida para recuperar 25 yens.

Há um gatinho nos arredores da primeira cidade. Cada 4 gatinhos que você conseguir, aumenta 1 coração na sua barra de energia, que começa com 5 e pode alcançar até 20 corações.

Este cara estranho dá informações ao preço de 10 yens. Se você preferir, passe batido, as informações são todas em japonês mesmo. Ao sair daqui vá para a esquerda.

Agora vem o estágio com o inimigos. Entre nesta casa e fal com o cara para conseguir mapa do Japão (aperte Start

depois Z para acessar o mapa), se você quiser, fale com a velha e pague 30 yens para recuperar a energia.

Você deve subir o monte Fuji para conseguir uma nova arma, use as escadas e tome cuidado com as pedras que caem.

Não deixe passar batido mais este gatinho na subida da montanha.

Cuidado pois esta ponte pode fazer você cair, espere ela girar e passe rapidinho. Para passar os inimigos desta área, espere eles pararem de se movimentar e passe pelo pequeno vão.

No alto do monte Fuji, fale com este cara e escolha a segunda opção para ganhar a arma de longo alcance para Goemon.

Com a arma de longo alcance, vá até esta parte e atire para alcançar as caixas do outro lado. Do lado esquerdo há um gatinho, após pegá-lo, siga pelo lado direito.

Você pode salvar o seu progresso nesta placa antes de entrar na fortaleza do primeiro chefe. Escolha a primeira opção e então aperte o botão A para salvar.

Na entrada da fortaleza há 6 vasos, quebre-os para pegar um total de 120 yens, entre pela próxima porta e volte nesta tela para pegar mais 120 yens e continue repetindo o processo para ficar cheio da grana.

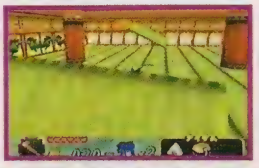
Alguns abismos são bem largos e difíceis de atravessar, pule sem medo a atire com a arma de longo alcance para poder atravessar.

Algumas portas precisam de chaves para serem abertas.

Olha mais um gatinho aí! Pegue-o e volte pelo mesmo caminho que você veio.

Pegue este item que dá acesso ao mapa do castelo. Aperte Start e então Z para visualizar os locais por onde você já passou.

Nesta sala, mate todas as bonecas, inclusive as grandonas, e você vai obter a chave para prosseguir.



A próxima chave você consegue detonando três tábuas.

Mais uma chave para você pegar e prosseguir.

Suba nesta plataforma e você será levado para o segundo andar do castelo.

Nesta parte, pule rapidamente para não se dar mal.

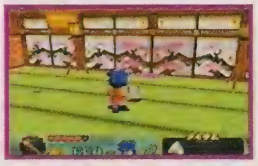
Para pegar a próxima chave, suba na plataforma que cai e espere ela subir novamente, lá no alto, pule para a plataforma do meio e pegue a chave.

Mais um gatinho na manha para você pegar.

Esta chave você pega na manha, não precisa detonar nenhum inimigo.

Este item indica no mapa o local em que o chefe de fase está, acesse o mapa e você verá uma caveira indicando o chefe no 3º andar.

Cuidado com estas plataformas que sobem e descem. Pule para a plataforma quando ela descer e só pule para a próxima quando a plataforma em que você está subir.



Antes de enfrentar o chefe, pegue mais um gatinho.

O 1º chefe é fácil, fácil. Vá com Goemon e com a arma normal, enquanto ele está balançando a cabeça, fique pulando e batendo direto. Em certo momento ele vai soltar fogo pela boca, não tema, fique abaixo da boca dele e dê mais algumas pancadas. Agora o chefe varre a tela com quatro feixes de luz, vá pulando e, quando ele parar, repita tudo mais 5 vezes.

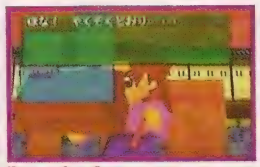
Ao detonar o chefe você ganha o item Miracle Moon.

Você ganha um item especial do carinha que você salvou.

Depois de detonar o chefe, entre no castelo novamente e você vai ter acesso à esta sala no segundo andar.

Goemon ganha uma espécie de berrante e invoca o robô Goemon Impact, com direito à musiquinha cantada no melhor estilo Jaspion.

Agora o cara vai complicar a sua vida. Quando ele fizer esta magia, use o socos e não vacile.



Depois de montar uma peixaria para a mulher você ganha um barril.

Fale com o guarda do portão e jogue 4 barris nele, além de ganhar a passagem, você ganha um boneco do Sasuke.

Esta porta ainda não pode ser aberta, vá pela ponte da direita. Empurre a pedra para direções diferentes para obter vários itens e dinheiro.

Ao subir nesta parte, fique esperto para descer à esquerda neste local e você vai pegar mais um gatinho.

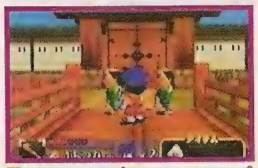
Fale com esta garota e escolha a primeira opção para ser levado ao dragão.

Já nas costas do dragão, tome cuidado quando pular, pois o vento é intenso.

Para vencer este inimigo, use Goemon com a arma de moedas. Fique longe enquanto ele gira, quando ele parar, aproxime-se e ataque com moedas. Repita até derrotá-lo.

Esta garota cai do céu (!) e entrega uma flauta. Agora basta usar a flauta com Yae e você pode invocar o dragão para ir a qualquer lugar por onde você já passou.

Tome cuidado ao atravessar esta ponte, as madeiras caem, pule rapidamente. É só.



Entregue o item que você recebeu para estes carinhas na ponte e você ganha passagem para uma nova área.

Pegue este gatinho aqui e depois siga pelo lado contrário.

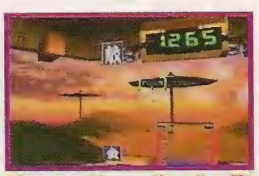
Agora você terá que subir por estas plataformas, vá pelo lado direito.

Que azar! Quando você está para chegar no próximo castelo, ele simplesmente explode.

Nesta primeira parte, apenas destrua os obstáculos e os inimigos e pule os buracos.

Agora você vai enfrentar o chefe. O número no topo da tela é a energia do inimigo, o número no lado direito é a sua energia e o número do lado esquerdo indica o seu limite de tiros.

Há uma série de comandos e até combos. Com R você lança uma corrente que puxa o inimigo, se acertar, fique apertando o direcional e os botões A e B para puxá-lo, então aperte rapidamente B, B, B, A para tirar um bocado de energia.



Use os tiros (botão Z) para detonar com estes guarda-chuvas e também os mísseis.

Agora você vai se encontrar com Yae, que vai se juntar ao seu grupo, ela é uma excelente aliada.

Aproveite para dar uma passada nas lojas da nova cidade.

Dê algumas espadadas neste local para ganhar mais um gatinho.

Fale com esta mulher que está querendo uns peixes, faça este favor para ela.

Primeiro, pegue 3 peixes azuis e leve para a mulher, agora pegue 5 peixes amarelos e por último pegue 8 peixes vermelhos.

Em todas as bancas do Brasil só dá GAMERS!

Cards para colecionar
Dicas super animais
E tudo sobre video games

FLASH GAME

SATURN

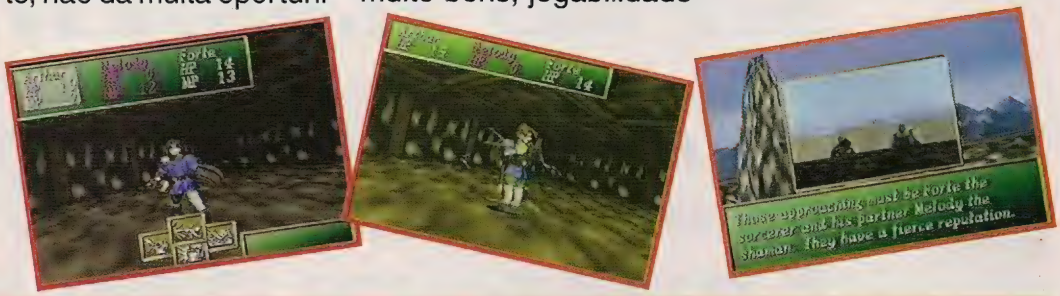
Shining the Holy Ark

RPG

Sonic Software

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★

A Sonic Software traz para o mercado Americano Shinning the Holy Ark, um RPG tradicional que contém povoados, calabouços, templos, lojas de armas. Os encontros casuais com os inimigos chegam a irritar, entretanto, não dá muita oportunidade para o jogador. Os primeiros mapas dão idéia de viver num mundo onde só existem quebra-cabeças. Os gráficos 3D estão muito bons, jogabilidade arrasadora e um som não muito empolgante. Você que é fã de jogos de RPG pode muito bem experimentar este aqui.



PLAYSTATION

Metal Slug

Ação

SNK

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Mas um game da SNK para Playstation, Metal Slug, um game de ação com scrolling em 2D, é bem parecido com a versão para Saturn só que com um modo novo, Another Story. Duas coisas absurdas nesta versão são, primeiro - load data no meio do game e segundo - a lentidão quando se juntam muitos inimigos na tela, tirando estes inconvenientes, o jogo está ótimo. Os gráficos chegaram bem perto da versão Neo Geo, assim como o som e a diversão, e uma jogabilidade muito fraca. Não é sempre que um jogo deste estilo pousa no Playstation.

PLAYSTATION

LETHAL ENFORCERS 1 & 2

Tiro

Konami

GRÁFICO	★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

A Konami traz de volta estes dois super games em um único CD, Lethal Enforcers 1 e 2, que estavam esquecidos e agora estão de volta para enlouquecer os gamemaníacos. Mas não pense que estes dois jogos mudaram alguma coisa, as duas versões estão idênticas ao Arcade, nada mudou. Os dois possuem os mesmos estilos de gráficos, som de um mesmo nível, jogabilidade e diversão iguais, porém gêneros diferentes mas com o mesmo objetivo, atirar, atirar e atirar, por isso a cotação acima vale tanto para um quanto para o outro, sem exceções. Você que estava com saudades tanto do LE1 como do LE2 do Arcade, é necessário ter este CD, já que não é todo dia que aparece uma oportunidade destas.

PLAYSTATION
Ogre Battle
Estratégia/RPG

Atlus

GRÁFICO	★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

A Atlus está trazendo em edição limitada, um game que fez muito sucesso no Super NES, Ogre Battle Limited Edition um remake para Playstation. O game mudou pouca coisa em relação à versão anterior, como por exemplo, efeitos de magia, onde melhoraram um pouco, mas bem pouco mesmo; agora de resto ficou idêntico ao SNES. Em Ogre Battle o forte são as estratégias, onde você terá que ser um estrategista para proteger o seu grupo de personagens. Por ser um relançamento, tendo o SNES como precursor, os gráficos são de 16 bits, usando muito pouco de sua capacidade, o som também está na mesma, assim como a jogabilidade e diversão. Se você nunca jogou a versão do Super Nes, terá uma oportunidade única, não se aquecendo que o game é uma edição limitada.

PLAYSTATION
X'2
Tiro

Capcom

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

A Capcom juntamente com a Ocean traz X'2, um game de tiro com muita ação, para dois jogadores, esbanjando efeitos especiais, tanto efeito que chega até a confundir com muitos raios e tiros ao mesmo tempo, perdendo sua nave de vista, deixando o jogo bem, mas bem difícil. A variedade de armas que você poderá possuir durante o game é bem grande e inimigos bem variados. Os gráficos estão um pouco fora dos padrões para o Playstation, o som está bem techno, bem underground e a jogabilidade bem convincente. O game está com uma cara bem parecida com jogos para arcade, portanto sinta a emoção de um arcade em sua casa.

PLAYSTATION
Fantastic Four
Ação

Acclaim

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Um game baseado nos quadrinhos (Marvel Comics) Fantastic Four possui quatro super heróis que têm como inimigo principal o poderoso Dr. Doom, em uma aventura em 3D. O movimento é livre entre o cenário, podendo interagir, como por exemplo pegar pedras do chão e etc. O bom do game é que você pode jogar com quatro heróis ao mesmo tempo, aumentando e muito a diversão; os chefes do game chegam a dar medo, não pelo fato de serem fortes, mas sim GIGANTES. Os gráficos até que são bonitos, mas a jogabilidade fica devendo, o som é um show à parte, muito legal, tem tudo a ver com o game. Personagens bem engraçados ajudam a dar um toque de humor no game, não deixando-o monótono.

PLAYSTATION

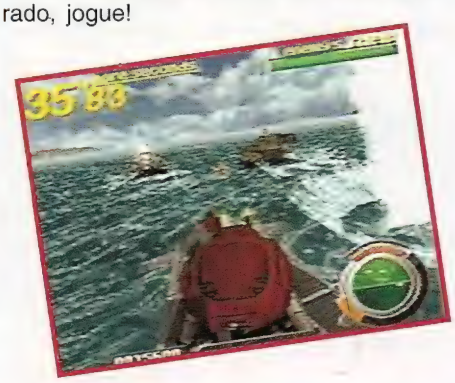
Ghost in the Shell

Ação

SCEI

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

A mesma produtora que desenvolveu Jumping Flash, vem agora com um super game, Ghost in the Shell, baseado em um dos animes mais famosos do Japão, de mesmo nome. O game possui um ambiente bem parecido com o de Mario 64, onde você pode caminhar livremente em um mundo totalmente em 3ª dimensão, controlando um tipo de metade ciborgue metade tanque, e com isso passar do lado de edifícios, em cima de tetos, de túneis, etc., dando ao jogador uma nova sensação de liberdade e movimento, realmente muito bom, retratando fielmente o clima do anime, levando os fãs à loucura. Os gráficos ficaram ótimos com uma pixelização leve, mais causando às vezes câmera lenta e com cenas de anime de enlouquecer qualquer um, simplesmente demais, o som é inteiramente techno, irritando um pouco em certos momentos do jogo; a jogabilidade é muito boa, mas às vezes causa desorientação por ser um game em 3D. Você que é fã de anime ou quer um game diferente, por favor não fique aí parado, jogue!



PLAYSTATION

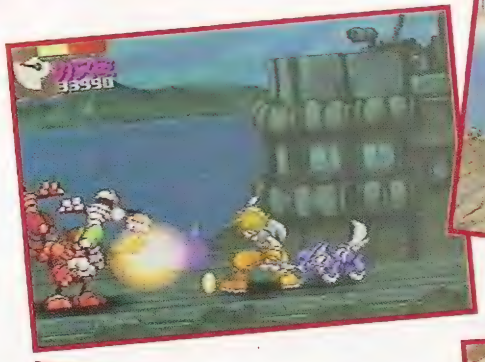
Panzer Bandit

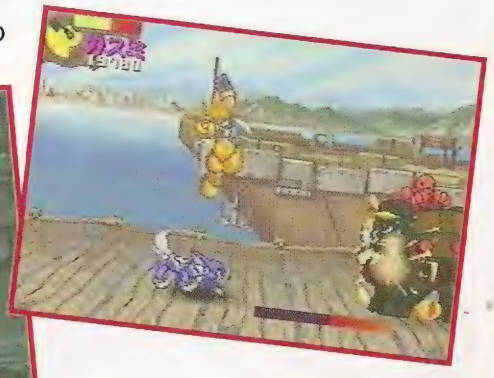
Ação

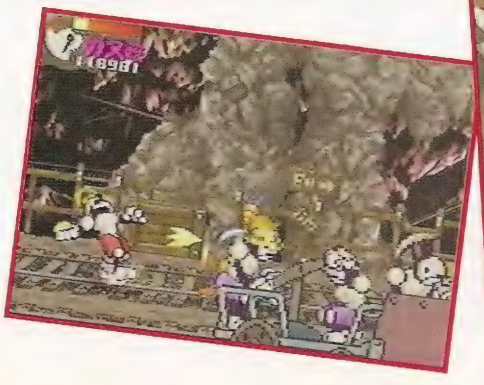
Banpresto

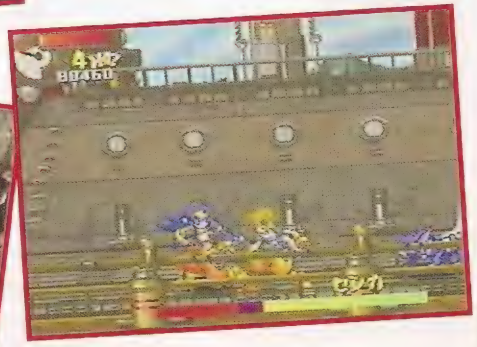
GRÁFICO	★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

A Banpresto, criadora dos games: Zeiram Zone (PSX), Robot Wars (PSX), Go Go Ackman 1, 2 e 3, Ghost Chaser, Power Rangers e Great Battle 1, 2, 3, e 4 (Super Famicom), acaba de lançar Panzer Bandit um grande game de ação bem parecido com o game Guardian Heroes, do Sega Saturn. O game possui os modos Story e Versus (contra um amigo ou CPU). O jogo possui também 2 planos de fundo como em Fatal Fury (Neo Geo/Arcade). Com uma animação suave e cores chamativas os gráficos não são o destaque do jogo, mas sim a diversão, que está sempre presente; o som, logo na abertura já chega detonando, realmente muito legal. O ponto positivo do game com certeza é a jogabilidade, bater nos inimigos é uma tarefa fácil, e os combos então nem se fala, são muito legais. O melhor jogo do estilo, já que este tipo de game está meio esquecido e pode ser jogado com até quatro jogadores ao mesmo tempo, inédito para o gênero.









THE KING OF FIGHTERS '97

PORRADA PRA VALER

A concorrência ficou para trás. Na edição passada você conferiu o truque para jogar com 6 personagens secretos (Kyo '94, Orochi Iori, Orochi Leona e o time de Yashiro, Shermie e Chris em versão Orochi), finais secretos e manhas especiais de jogo para você não apanhar. Além disso, nós publicamos um total de 322 golpes para todos os personagens, a concorrência não chegou nem perto. E não pára por aí, agora você confere 242 combos e golpes extras para 15 personagens de 5 times diferentes, é combo que não acaba mais. E não perca, na próxima edição você vai conferir os combos para os personagens restantes.

FATAL FURY TEAM

-Terry Bogard-

Comandos Especiais

Punch: → + A
Anti-Aéreo: ↘ + C

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + C
Combo 4: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, ↘ + C
Combo 5: B parado, ↓ + A, ↓ + A, ↘ + C
Combo 6: B parado, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + C
Combo 7: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + C
Combo 8: pulo com C/D, C parado (2 hits), → + A (2 hits)
Combo 9: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↘ + C
Combo 10: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
Combo 11: pulo com C/D, ↓ + C, ↘ + C
Combo 12: pulo com C/D, D parado, → + A
Combo 13: pulo com C/D, D parado, ↘ + C
(##) Combo 14: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 15: pulo com C/D, ↓ + D, ↘ + C
(##) Combo 16: CD parado, → + A
(##) Combo 17: CD parado, ↘ + C

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↓↙←+A
Rush 4: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↓↙←+B
Rush 8/10: pulo com C/D, C parado (2 hits), →↓↘+A/C
Rush 4: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↓↘→+A
(!) Rush 5: pulo com C/D, C parado (2 hits), →↓↘+B/D
(*) Rush 4: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↓↙←↙↓↘→+A
(*) Rush 8: pulo com C/D, C parado (2 hits), ↓↘→↓↘→+B/D
Rush 5: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, ↓↘→+A
Rush 5: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, ↓↙←+A
(!) Rush 6: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, →↓↘+B/D
(!) Rush 9/11: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, →↓↘+A/C
(*)(!) Rush 5: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, ↓↙←↙↓↘→+A
(*)(!) Rush 8: pulo com C/D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B/D, ↓↘→↓↘→+B/D

-Joe Higashi-

Comandos Especiais

Kick: → + B
Slide: ↘ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
(#) Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + B
(#) Combo 4: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B
(#) Combo 5: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + B
Combo 6: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B
Combo 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ↘ + B
(##) Combo 8: CD parado, → + B
(##) Combo 9: CD parado, ↘ + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+A
Rush 4: pulo com D, C parado, ↓↙←+B
Rush 3: pulo com D, C parado, →↓↘+B
Rush ??: pulo com D, C parado, A repetidamente, ↓↘→+A
Rush 4: pulo com D, C parado, →+B, ←↙↓↘→+B
(*) Rush 14?: pulo com D, C parado, →+B, ↓↘→↘↓↙←+A/C
(*) Rush 10: pulo com D, C parado, →+B, ↓↘→↓↘→+A/C

LEGENDA

Geral

A = Soco Fraco
B = Chute Fraco
C = Soco Forte
D = Chute Forte
(c) = significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos

Combos com Ataques Comuns

(#) = combos manuais que não conectam com o comando especial, mas podem ser feitos. Por exemplo: quando você faz ↓ + B com Benimaru e emenda um → + B, o → + B não vai contar como combo, mas mesmo assim ele interrompe o ↓ + B
(##) = combos que podem ser feitos apenas quando o oponente bloqueia

Combos com Golpes Especiais

+ = significa que você pode obter mais hits, o número indicado é apenas o mínimo ou o contador de hits não conta todos os golpes
(!) = combos que podem ser feitos apenas no canto
(*) = combos que devem ser feitos com a energia piscando ou a barra de power cheia (modo Extra) ou com uma bolinha na barra de power (modo Advanced)
(**) = combos que devem ser feitos com a energia pisacando e a barra de power cheia (modo Extra) ou com o modo Max ativado e uma bolinha na barra de Power (modo Advanced)

-Andy Bogard-

Comandos Especiais

Overhead: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
(#) Combo 2: pulo com C/D, ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 3: pulo com C/D, C parado (2 hits), → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, ↓ + C, → + B
(##) Combo 5: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 6: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com D, C parado (2 hits), ↓↙←+A/C
Rush ??: pulo com D, C parado (2 hits), ←↙↓↘→+B
Rush 5: pulo com D, C parado (2 hits), ↙→+A/C, ↓↘→+C
Rush 7: pulo com D, parado C (1 hit), ←↙↓↘→+A/C, pulo com CD
Rush ??: pulo com D, C parado (1 hit), ←↙↓↘→+A/C, ←↙↓↘→+B
Rush 8: pulo com D, C parado (1 hit), ←↙↓↘→+A/C, ↙→+A/C, ↓↘→+C
Rush ??: pulo com D, C parado (1 hit), ←↙↓↘→+A/C, corrida, →↓↘+A/C
(**)(!) Rush ??: pulo com D, C parado (1 hit), ←↙↓↘→+A/C, ↓↙←↙↓↘→+B/D
(**) Rush 4/7: C parado (1 hit), ↓↘→↓↘→+A/C

PSYCHO SOLDIER TEAM

-Athena Asamiya-

Comandos Especiais

Kick: → + B
Hop Kick: ← + B (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, → + B
Combo 3: pulo com C/D, C/D parado, → + B
(##) Combo 4: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 5: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: C parado, →↓↘+A/C
Rush 4: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ↓+B
Rush 4: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com CD
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, →↓↘+A/C
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, →↘↓↙←+B
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ↓↙←+C
(**) Rush 4: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ←→↘↓↙←+A/C
(**) Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, ↓↘→↓↘→+C

-Sie Kensou-

Comandos Especiais

Punch: → + A
Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, → + B
Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, ↓+ A, → + A
Combo 5: pulo com C/D, C parado (2hits), → + B
(#) Combo 6: pulo com C/D, C parado (2hits), → + A
Combo 7: pulo com C/D, ↓ + C, → + B
(#) Combo 8: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
(##) Combo 9: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 10: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 11: CD parado, → + B
(##) Combo 12: CD pardo, → + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 5: pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→+A
Rush 5: pulo com D, A agachado, ←↙↓↘→+C
Rush 14: C parado, →↓↘+C (C repetidamente), B parado
Rush 2+: C parado, ←↓↙+B
(*) Rush 5+: pulo com D, C/D parado, ↓↘→↘↓↙←+B
(**) Rush 6: C parado, ↓↘→↓↘→+A/C

-Chin Gentsai-

Comandos Especiais

Punch: → + A

Combos com Ataques Comuns

Não possui

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C, C parado, ↓↙←+A

KIM TEAM

-Kim Kaphwan-

Comandos Especiais

Punch: → + A
Overhead: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + A
(#) Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + A
Combo 4: pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A
(#) Combo 5: pulo com C/D, C parado (1 hit), → + B
(##) Combo 6: CD parado, → + A
(##) Combo 7: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com D, C parado (1 hit), (c) ←→+B/D
Rush 4+: pulo com D, C parado (1 hit), ↓↙←+B/D
Rush 7: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, (c) ↓↑+D
Rush 6: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, (c) ↓↑+C
(*) Rush ??: pulo com D, C parado (1 hit), →+A, ↓↙←↙↓↘→+B

-Chang Koehan-

Comandos Especiais

Slide: ↘ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
(#) Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↘ + A
Combo 3: D parado, ↘ + A
Combo 4: C parado, ↘ + A
Combo 5: ↓ + C (1 hit), ↘ + A
(##) Combo 6: ↓ + D, ↘ + A
(##) Combo 7: CD parado, ↘ + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com D, D parado, C repetido
Rush 3: pulo com D, ↓ + B, (c) ↓↑+B/D
Rush 2+: pulo com D, D parado, →↘↓↙←→+C

-Choi Bounge-

Comandos Especiais

Kick: → + B
Punch: → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 3: pulo com C/D, C parado/ agachado, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, C parado/ agachado, → + A

ART OF FIGHTING TEAM

-Ryo Sakazaki-

Comandos Especiais

Overhead: → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, A parado
(#) Combo 2: ↓ + B, A parado, → + A
Combo 3: pulo com C/D, ↓ + B, A parado, → + A
Combo 4: pulo com C/D, C/D parado, → + A
Combo 5: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
(##) Combo 6: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 7: CD parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+A
Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←+D
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘+A

Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↙←+A/C
Rush 5: parado C/D, ↓↙←+A/C, →↓↘+A/C
Rush 7: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→+A/C, →↓↘+A/C
Rush 7: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→+A/C, pulo com CD
(*) Rush 17: pulo com C/D, C/D parado, ↓↙←↙↓↘→+A (Rush 17)
(*) Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, →←↙↓↘→+A/C
(**) Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+A/C

-Yuri Sakazaki-

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
(#) Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B
(##) Combo 5: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com D, C/D parado, ↓↘→+A
Rush 4: pulo com D, C/Dparado, ↓↙←+B/D
Rush 2+: pulo com C/D, →↘↓↙←+A/C
Rush 4: pulo com C/D, →↓↘+C, →↓↘+C
(*) Rush 17: pulo com D, C/D parado, ↓↙←↙↓↘→+B

-Robert Garcia-

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 4: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 5: pulo com C/D, C parado, → + B
(##) Combo 6: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 7: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, ↓↘→+A
Rush 4/6: pulo com C/D, C parado/agachado, →↘↓↙←+B/D
Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, →↓↘+A
Rush 6: pulo com C/D, C parado/agachado, →+B, →↘↓↙←+D
(*) Rush 18: pulo com C/D, C parado/agachado, →+B, ↓↙←↙↓↘→+A
(*)(!) Rush ??: pulo com C/D, C parado/agachado, ↓↘→↓↘→+B (veja Obs.)
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↙↓↘→+B/D, →↓↘+A/C
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↙↓↘→+B/D, →↓↘+B/D
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↙↓↘→+B/D, pulo com CD
(*)(!) Rush ??: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↙↓↘→+B/D, ↓↘→↓↘→+B

JAPAN TEAM

-Kyo Kusanagi-

Comandos Especiais

Overhead: → + B
Double: ↘ + D

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A,
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + D
Combo 4: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + D
Combo 5: pulo com C/D, C/D parado, ↘ + D
Combo 6: pulo com C/D, ↓ + B, C parado, ↘ + D
(#) Combo 7: pulo com C/D, C/D parado, → + B
(#) Combo 8: pulo com C/D, ↓ + B, C parado, → + B
(#) Combo 9: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, → + B
(##) Combo 10: CD parado, → + B
(##) Combo 11: CD parado, ↘ + D

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘+A/C
Rush 4: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←+B/D
Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+C, →↘↓↙←+C, →+C
(!) Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+A, ↓↘→+A, B/D
(!) Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+B, D, →↓↘+A/C
(!) Rush 6: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+B, D, →↘↓↙←+B
(!) Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+B, D, ←↓↙+B
(*)(!) Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+B, D, ↓↙←↙↓↘→+A/C
(**) Rush 7/??: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+A/C

-Benimaru Nikaido-

Comandos Especiais

Kick: → + B
Drill: ↓ + D (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: D parado, A parado
(#) Combo 3: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + B, B parado, → + B
(#) Combo 5: pulo com C/D, C/D parado, → + B
(##) Combo 6: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+A/C
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→+B/D
Rush 6/8: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←+A/C
Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←+B/D
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘+B/D
Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←→+C
(**) Rush 7/??: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+A/C
(*) Rush 2+: pulando com C/D, C/D parado, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

-Goro Daimon-

Comandos Especiais

Overhead: → + A
Hit: ↘ + C

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↘ + C
Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, ↘ + C
Combo 4: pulo com C/D, C/D parado, ↘ + C
Combo 5: pulo com C/D, ↓ + C, ↘ + C
(#) Combo 6: pulo com C/D, ↓ + D, ↘ + C
(#) Combo 7: pulo com C/D, C/D parado, → + A
(#) Combo 8: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
(##) Combo 9: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 10: CD parado, → + A
(##) Combo 11: CD parado, ↘ + C

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←→+C
Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘+B/D
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→+C
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→+A
Rush 2: CD/D agachado, ←↙↓↘→+C
Rush 2: ↓+A, ↓↘→+C
(**) Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
(**) Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→←↙↓↘→+B/D, ←↙↓↘→+D, →↓↘+D
(**) Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, ←↙↓↘→←↙↓↘→+B/D, ←↙↓↘→+D, ←↙↓↘→+C

LER é um grande BARATO

é uma iniciativa da Editora Escala. A partir deste mês , em todas as publicações da Escala, estaremos incentivando o hábito da leitura. Nosso objetivo é mostrar a importância da leitura na vida das pessoas e como o conhecimento pode contribuir para a transformação da sociedade.

LER É ESTAR EM SINTONIA COM SEU TEMPO

O mundo em que vivemos está cada vez mais integrado e o maior e mais eficaz instrumento da tão falada globalização é a informação e, mesmo levando-se em consideração todos os avanços tecnológicos, a melhor forma de se manter bem informado ainda é a leitura. Ouvir rádio pode ser uma boa maneira, mas a quantidade de informação impede que você utilize um senso crítico para analisar o fato e tirar suas conclusões. A televisão, pela própria limitação de tempo, tem contra si o fato de não se aprofundar nos fatos e tratá-los com superficialidade. Agora, quando você opta por ler um jornal, um livro ou uma revista, seja qual for seu objetivo, é você quem dá as cartas. Se não entendeu alguma coisa, é só voltar e reler.

Pois é, ler deixa você em sintonia com seu tempo e, mais que isso, permite infinitas possibilidades de diversão.

A LEITURA NO MUNDO

JAPÃO	40 revistas/pessoa por ano
EUROPA	40 revistas/pessoa por ano
PORTUGAL	14 revistas/pessoa por ano
ARGENTINA	7 revistas/pessoa por ano
BRASIL	*2 revistas/pessoa por ano*

BRASIL: UM PAÍS QUE LÊ POUCO

Mais do que ser considerado um país subdesenvolvido no aspecto econômico, até porque essa questão é um tanto quanto subjetiva para a maioria das pessoas, o que depõe contra o Brasil em relação a outros países, é o fato de que aqui se lê pouco. Nossa população é, em geral, muito mal informada sobre si mesma. Para se ter uma idéia, há estatísticas que apontam que cada brasileiro lê, em média, duas revistas por ano. Na Argentina, um país vizinho e que não é muito melhor que o nosso em outros aspectos, o índice de leitura por habitante sobe para sete revistas/ano. Os portugueses lêem 14, e em alguns países da Europa as pessoas chegam a ler até 40 revistas por ano. Num primeiro momento esses dados podem não ter lá grande significado, mas é importante ressaltar que as sociedades que são colocadas como exemplos culturais para o mundo, são, geralmente, as que mais cultivam o hábito da leitura.

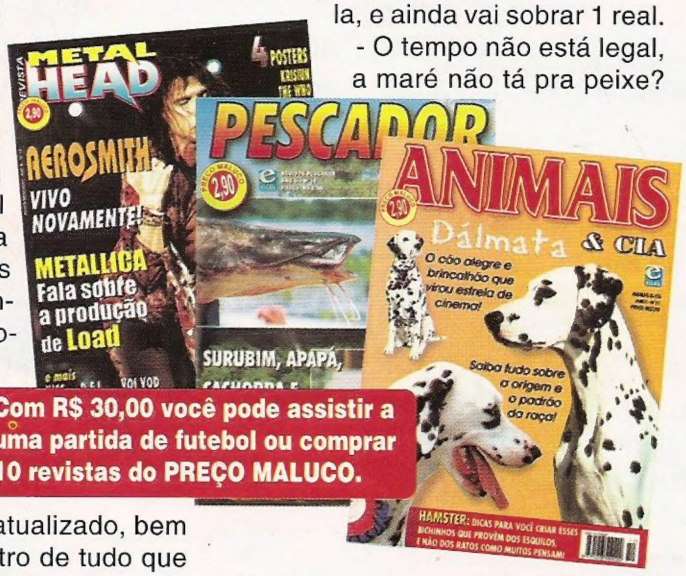
Além de enriquecer o vocabulário, LER é uma oportunidade ímpar de adquirir conhecimentos, escrever melhor e entender as coisas que acontecem à nossa volta. Na pior das hipóteses, LER é um grande barato, pois, além de entretenimento, proporciona uma incrível viagem num mundo de informações sem limites.

A INFORMAÇÃO NO DIA-A-DIA

Muita gente perde a oportunidade de um bom emprego por não estar atualizado, por não saber o que o mercado de trabalho está pedindo dos muitos candidatos às poucas vagas. Tem gente que morre por falta de informação. Lembra do slogan que dizia que a melhor arma contra a Aids é a informação? Pois bem, se as informações sobre a doença chegassem a um maior número de pessoas, muitas mortes poderiam ser evitadas. Mais: você não acha que se os japoneses da cidade de Hiroshima soubessem sobre a bomba com alguma antecedência, não

teriam procurado fazer algo para evitar a tragédia? Se as pessoas tivessem desconfiado que a Zélia, a ministra do Collor, iria colocar a mão grande na caderneta de poupança, teriam ou não sacado todo seu dinheiro antes? E se os mutuários da Encol estivessem sabendo da situação caótica da empresa? Será que eles iriam comprar o imóvel mesmo assim? Para saber mais detalhes sobre a vida da princesa Diana, as pessoas tiveram que recorrer aos jornais e revistas.

Pois bem, tudo isso mostra o quanto é bom estar atualizado, bem informado e por dentro de tudo que está acontecendo, afinal, os fatos de hoje sinalizam para o que pode vir acontecer amanhã. Pense nisso!



Com R$ 30,00 você pode assistir a uma partida de futebol ou comprar 10 revistas do PREÇO MALUCO.

LER É BOM E CUSTA POUCO

R$ 0,50 centavos, o preço de um cafezinho, é quanto custa a revista da *Turma do Gabi*, uma publicação da Editora Escala voltada para o divertimento e a educação das crianças. Um ótimo passatempo para seus filhos.

- 1 maço de cigarro custa, em média, R$ 1,50. Por este mesmo valor você compra 3 revistas *A Turma do Gabi* ou uma revista da *Turma do Bacana*, ou ainda, uma revista *Rabisco Legal*. A criançada se diverte, aprendendo.

A TURMA DO GABI é a revista mais barata do Brasil: R$ 0,50

- Para ver um jogo de futebol você gastará, em média, R$ 30 (ingresso, estacionamento, lanche). Isso se for sozinho. Com esse dinheiro, você pode comprar 10 revistas da promoção Preço Maluco, da Editora Escala, e ainda vai sobrar 1 real.

- O tempo não está legal, a maré não tá pra peixe?

Não tem problema: por apenas R$ 2,90 (Preço Maluco) você tem todas as informações sobre pescaria, equipamentos, dicas de isca e belas imagens na revista *PESCADOR*, da Escala. Aqui, a maré sempre está pra peixe.

- Tá difícil encarar a rotina, sua mulher vive reclamando que não aguenta mais, todo dia a mesma coisa? Sai dessa! A *Pegue & Faça* é o melhor remédio contra o tédio da rotina. Uma revista inteligente, feita para a mulher soltar a criatividade e dar asas à imaginação. E isso custa apenas R$ 3,80, muito menos que qualquer curso. Além de gastar pouco na compra da revista, a leitora da *Pegue & Faça* poderá faturar um bom dinheirinho vendendo as peças que aprende fazer, ou enfeitar a casa com o próprio trabalho.

Então, você tem ou não tem ótimos motivos para fazer da leitura um excelente hábito? Afinal, *LER é um grande BARATO.*

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC *The Gathering e CD ROM * para PC

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-6088
SALTO - R. Itapiru, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

* Não disponível em algumas de nossas lojas